BIOHAZARD®

GUN SURVIVOR

公式攻略本



CAPCOM® CAPCOM ASIA LTD.出版

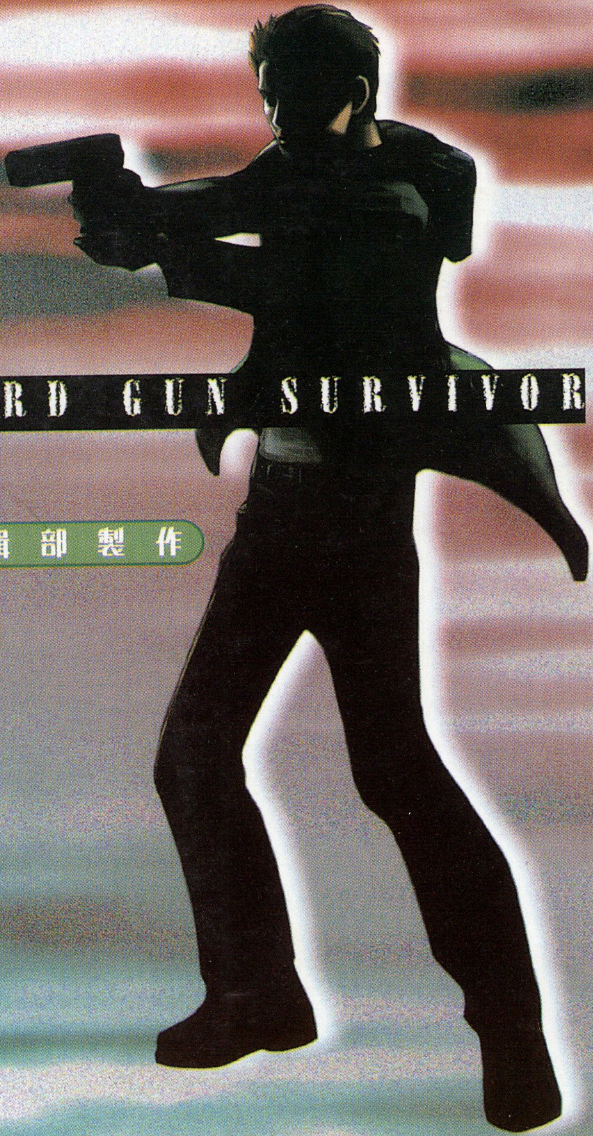
GAME PLAYERS 遊戲誌編輯部製作

© CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED.

梦回三国扫描制作

BIOHAZARD®

GUN SURVIVOR



BIOHAZARD GUN SURVIVOR

公式攻略本

遊戲誌編輯部製作



Prologue

除了在美國中西部那個被T病毒威脅的城鎮外，地球上還有另一個地方…

寂靜的街道，被一輛從天而降的直升機所劃破。
青年從駕駛艙緩緩爬出來，拼死爬離燃燒中的直升機。
在爆炸和烈焰互相共鳴之間力盡倒地，失去知覺躺在現場。

到底經過了多少時間？

踏入晚上，街裏到處隨來悲鳴和哭泣等這類令人毛骨悚然的聲音。

意識迷糊的那青年站立起來，慢慢步向小巷內側。
「我，為何會在這個地方…？」

頭仍很痛…

完全不敢相信，我的記憶全部失去了。

過去緊緊禁閉在黑暗之中，各種各樣要想的東西，彷彿就像

被抓住的霧一樣馬上消失掉…

這兒是戰場來的嗎？似乎又不是，只是古舊的大街。

即使是這樣，這裏也是有點可疑。

充斥了危險的味道，還是快點逃離吧。

由現在開始，我真的不知道到底會遇上誰人。

那個是敵人？還是我方？

我又到底是一個正人君子？或是罪大惡極的壞人？

不，我真的是一個人麼？

甚麼也不知道…

不是的，起碼有一件事我現在很清楚。

那就是我需要依賴手上這柄手鎗。

這手鎗或許可以引導我…

這手鎗的生命能夠延續…

我的生命能夠延續…

生命能夠延續…



CONTENTS

PROLOGUE 4
CONTENTS 6
攻略前話 8

系統篇

畫面解說 10
操作介紹 12
操作技巧 14
遊戲選項 16
難易度差異 17
登場角色與敵人介紹 18
CONTINUE 與 SAVE 26

攻略篇

OPENING 28
小巷內側前半 30
教會 31
餐廳 34
戲院 36
小巷內側後半 39
遊戲機中心 41
圖書館 43
醫院 47

梦回三国扫描制作

監獄	51
市街地周圖	56
地下水道 B	58
俱樂部	60
地下水道 A	49
UMBRELLA 大樓	62
污水水渠	69
洛特的家	70
登山纜車場	72
炭坑	75
山道	77
懸崖小路	78
郊外大屋	79
工場	81
地下列車場	91
遊戲全區域地圖	92

資料篇

武器連彈藥	100
道具	104
調合法則	108
完全流程表	109
開發者專訪	110
打倒 TYRANT 的獎品	114

禁斷絕密篇

上級操作：殲滅敵人技巧	116
上級操作：善用版圖內的位置吧！	120
最後決戰	122
評級總合分析	126
邪道玩嘢攻略	127
版權	130

BIOHAZARD GUN SURVIVOR

攻略前話

《BIOHAZARD》是自PlayStation推出後一個令人眼前一亮的作品。在當時，這種動作式冒險遊戲尚未流行的時間，開發人員大膽的構思與及頗高的遊戲完成度令它帶來不俗的銷量和口碑，爲後來推出的兩個續篇鋪下平步青雲的階梯。

直到今天，這系列帶來了玩法與別不同的新章《GUN SURVIVOR》，由於對付敵人的基礎是建立在鎗擊部份裏，故此它演變成射鎗遊戲可算是不甚爲過，簡直是有點天造地設。那麼遊戲是否與以往的作品相近？這個又絕對不是，事關無論在系統、故事以至難易度上都作出了改良，成爲一款全新類型的遊戲。

即使正在閱讀這本書的你是《BIO HAZARD》系列忠實擁躉，我也深信這本攻略對你進行此遊戲時必定會有幫助。

福田

2000年1月5日

SYSTEM ANALYSIS
系統篇

BIOHAZARD

The system of this game is really different from the past episodes. It contains several new features make the control and the determination of player be needed to revise again. Moreover, the continue and save architecture enhances the game to be a more difficult and complex environment.

畫面解說

無論是任何類型的遊戲，其畫面配置總有一定的象徵意義，尤其是緊張感十足的《BIOHAZARD GUN SURVIVOR》。概括來說，本作的畫面主要可分為平時射擊及移動時的「遊戲畫面」，與及同時按GUNCON左右兩邊A、B掣（手掣則為START）來進入的「狀態畫面」，在開始遊戲前不妨先了解畫面上的配置吧。



1.準星

玩者以GUNCON瞄準顯示器後，按動扳機擊中敵人或背景畫面的顯示；當然打中敵人就會有血液噴出，若射中玻璃窗便會令它爆裂起來。

2.目前位置

根據玩者目前所站的位置及角度，遊戲會顯示出對應的畫面來，從畫面所見現在身處的地方正好是教堂，而左方則是通往另一邊的門。

3.裝備中武器

這裏會顯示目前玩者所使用的武器種類，如圖中所見就是最基本的鎗械 GLOCK 17 。

4.剩餘彈藥數

每種武器都會有其裝彈上限，當全部發射過後便會自動補充（RELOAD），而每種武器的彈藥補充時間都不一樣。另外，留意除了手鎗子彈外全部基本武器都是需要裝上彈藥的，若果彈藥用盡便無法再用此武器。

5.角色狀態

顯示現時角色的健康情況，假如被敵人擊中至一定程度就會產生變化，其次序為「FINE→CAUTION→DANGER」。



■正常 FINE



■注意 CAUTION

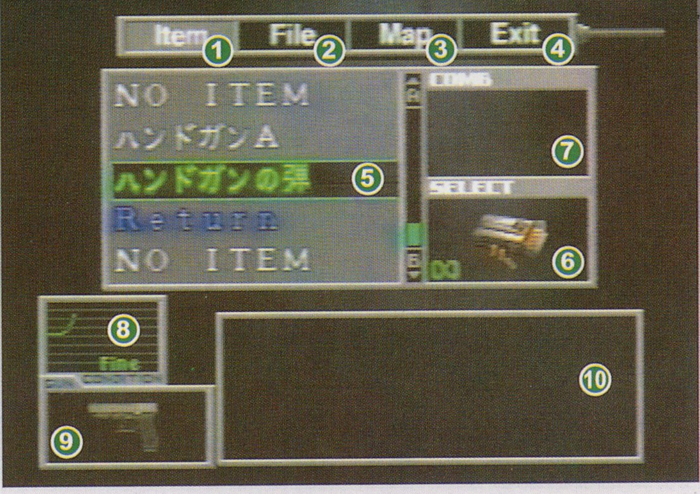


■危殆 DANGER



■中毒 POSION

（B）狀態畫面



1.道具 ITEM

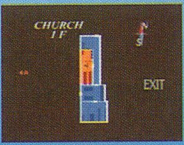
處理道具用的指令，在遊戲版圖中玩者可拾取各種道具，藉此指令來使用或進行各種組合。「使う」是使用，通常是在應用藥草或急救噴霧等回復道具時使用；「組合せ」是把兩件道具組合起來，普遍是在調合藥草時使用；「調べる」是查看該道具的用途或相關資料。

2.檔案 FILE

在遊戲進行期間，玩者是可拾到一些有關遊戲資料之檔案的，透過它們可對遊戲背景及劇情有更進一步的認識；總數合共有 13 本。

3.地圖 MAP

只要選擇此功能，玩者便可馬上從地圖查看目前的位置（箭嘴尖指着是面對中的方向），藍色區域是經已進出過的地方，橙黃色則是目前所身處的區域。



4.離開 EXIT

離開這兒，返回前一個畫面。

5.道具欄

顯示目前所持有的道具名稱，只要把游標指向想應用的道具按決定掣，便能使用、組合或是查看它。

6.選擇中的道具

顯示目前道具欄游標所指着的道具樣子，若是彈藥的話左下方便會出現代表其剩餘彈數的數字。

7.合成用道具

假如玩者要進行道具調合，當選擇好第一件道具後，它就會出現在這裏以便選擇第二件道具作調合用。

8.角色狀態

顯示現時角色的健康情況，假如被敵人擊中至一定程度就會產生變化，其次序為「FINE→CAUTION→DANGER」。

9.裝備中武器

這裏會顯示目前玩者所使用的武器種類。

10.道具注釋

在應用道具時，只要選擇「調べる」查看其注釋就會出現在這個長方框中。

操作介紹



GUNCON MODE

移動	鎗口指着顯示器外面時	
扳機	角色移動	前進　按 1 次，保持按着則繼續 後退　快速按 2 次，保持按着則繼續 前跑　前進中再按 1 次，保持按着則繼續
A	左回轉	按住時便會左回轉★
B	右回轉	按住時便會右回轉★

攻擊	鎗口指着顯示器時	
扳機	射擊	對着鎗口所指的位置發射；當用盡子彈需等待 RELOAD 後才能繼續射擊
A	角色移動	按住時便會左回轉★
B	角色移動	按住時便會右回轉★

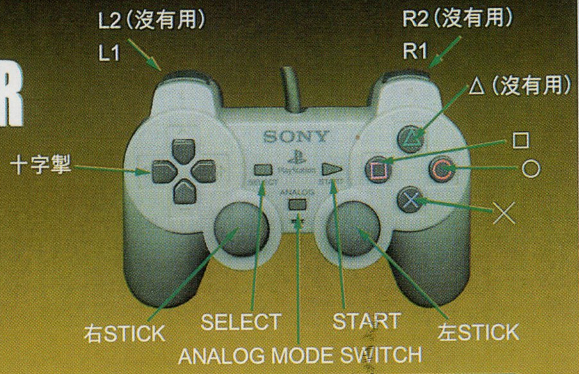
★只要快速地按 A 或 B 2 次，玩者的視點就會馬上自動瞄準最接近的敵人、道具或門口，至於其優先順序則為「敵人→道具→門口」。

設定・狀態畫面	
設定畫面	按住扳機來同按 A 、B
設定畫面	同按 A 、B

選擇目錄A 或 B	
決定	扳機
離開畫面	同按 A 、B

註：以上按鈕功能是以基本設定為準。

CONTROLLER MODE



攻擊	按住 R1 時	
十字掣	準星移動	↑＝上移動，↓＝下移動，←＝左移動，→＝右移動
□・○	射擊・決定	以所裝備的武器來進行攻擊
╳	取消	
R1	移動體勢	放開時便能移動角色
L1	快速搜尋	快速移動視點，以「敵人→道具→門口」的優先順序來瞄準
SELECT		切換到設定畫面
START		切換到狀態畫面

移動	放開 R1 時	
十字掣	角色移動 游標移動	↑＝前進，↓＝後退，←＝左回轉，→＝右回轉 移動各個副畫面內的游標
□・○	決定	
╳	取消・前跑	按住╳來按↑就會變成前跑
R1	攻擊體勢	當按住的時候，畫面內就會出現準星以讓玩者瞄準，再按□或○便能用裝備中的武器攻擊
L1	快速移動視點，以「敵人→道具→門口」的優先順序來瞄準	
SELECT	切換到設定畫面	
START	切換到狀態畫面	

使用 ANALOG 手掣時			
左 STICK	移動時	角色移動	↑＝前進，↓＝後退，←＝左回轉，→＝右回轉
	攻擊時	移動準星	↑＝上移動，↓＝下移動，←＝左移動，→＝右移動
右 STICK		切換到狀態畫面	
ANALOG MODE SWITCH		ANALOG MODE 的開／關選擇	

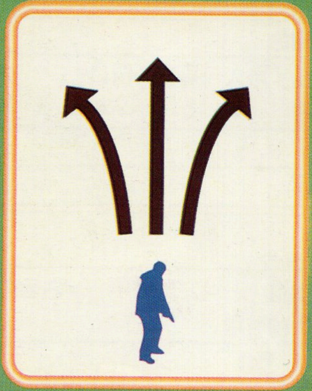
註：除了特定操作外，ANALOG手掣與普通手掣的操作方法是完全相同的。

操作技巧

情況有點像《BIOHAZARD 3》，本作對角色移動的要求很嚴格，基本上除了向喪屍怪物攻擊外絕大部份的時間都要不斷走動，而由於使用GUNCON對命中敵人有更大的效率，因此務必熟習以GUNCON來順暢地控制角色。在開始本攻略之前，請大家收看這個簡短的操作技巧講座吧。

一般移動

所有行動的最原始形態便是前進。利用前進和左右回轉的組合固然可做出360度全方位式移動，不過效率始終比不上立刻作出前跑或後退等特殊動作，然而將扳機和A／B掣應用得宜卻有一定的難度。原因是射擊指令和移動指令之差異，兩者僅在於鎗口指着顯示器與否，所以最先要練習的是在決定行動後準確把鎗口指向或移離顯示器，否則射喪屍變成向前行或橫移變成射擊就有麻煩了。



■單是前進已有３種方式

前進

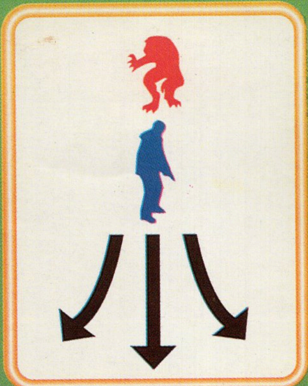
將鎗口移離顯示器並按１次扳機，便可令角色緩緩前進，只要保持按住不放就會是一直向前行。假如前方有障礙物擋路，只要邊按住扳機邊按Ａ或Ｂ來轉向便可作向前左轉或向前右轉的動作，而這亦是全遊戲中佔最重要地位的行動方式。簡言之，淨按住扳機是前行，加入Ａ或Ｂ則會變成轉左或轉右，在一般情況下已能避開大部份敵人。

回轉

不論在甚麼情況下，只要按住Ａ掣角色便會作左回轉，相反Ｂ掣則是右回轉。沿地回轉的好處是可以快速修正視點的位置，隨後再加上前進便成為突然轉向移動，例如原本角色是向前直行的，當發現敵人欲飛撲過來時可先停下來，然後按Ａ或Ｂ轉90度才再行，說得上有一定實用性。



■直角回轉移動法



■後退真的是純粹向後行那麼簡單嗎？

後退

將鎗口移離顯示器並快速連按2次扳機，便可令角色緩緩後退，只要保持按住不放就會是一直向後行。雖然有人會說可以先按A或B來轉180度，然後拉扳機向前行那豈不是和後退沒有分別？但話說頭來其實後退的設定是為了某些行動。補充一點，和前進同樣在後退時如果按A或B則可作左或右轉，看起來有點像汽車入後波呢。

調查

只要走近預先設定好的背景或物品，就會自動變成調查它的動作，但當然只限正面走近該物品啦。如果是書架或壁畫等背景，電腦會像《BIO HAZARD》時那樣登出説明文字來，但若是道具物品則會變成拾取動作，而區分兩者的分別是所有道具都會在半空中發亮自轉。



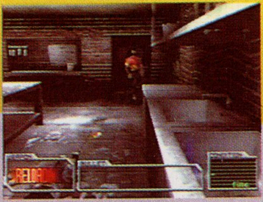
■即使是背景圖畫，也會設定了被調查的判定

前跑

可謂全遊戲中實用性最高但最難掌握的技巧。和普遍《BH》系作品的操作法有點不同，玩者需要先按1次扳機前行，然後隔大約一秒才再按第2次那麼角色就不會後退，改為一直向前衝過去。要說到前跑的最大作用，首選當然是加快移動速度節省時間，同時亦可在行動較遲緩的喪屍群中左穿右插，避開無謂戰鬥免除浪費彈藥之苦；另外若能擅用前跑的特性可更有效地殺害敵人。

射擊

最簡單的動作，只要把鎗口瞄準敵人按扳機便可，不論使用哪種武器每次按扳機都會射出一發子彈。當彈藥用盡之際便會自動上彈RELOADING，但留意這時是無法進入狀態畫面裏去的，因此若身體狀況呈現DANGER時就切記別讓上彈延誤療傷機會。另外，假如情況危急玩者是無需等待彈藥用盡才RELOAD，因為可以利用組合指令把彈藥直接安裝在對應武器上，舉個例在使用彈數上限為8發的散彈鎗時，當剩下1發時只要把子彈重新組合到鎗子去，便能令鎗內彈數馬上變回8發。



■ RELOADING時無法走入狀態畫面避難

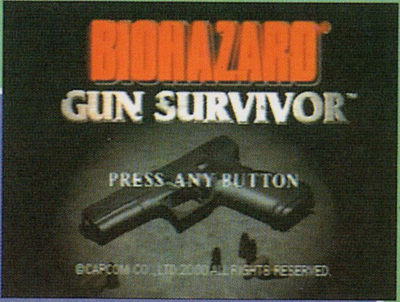
自動瞄準

假如快速連按A或B 2次，玩者的視點就會自動瞄準最接近自己的東西如喪屍或彈藥等，至於其優先順序則為「敵人→道具→門口」。自動瞄準的最大用途，便是在眼前看不到敵人的實際位置時可立即重新LOCK ON，減低被敵人狙擊的可能性，例如當進入房間後只聽到怪聲但卻沒有喪屍蹤影，若連按A掣2次就會發現原來背後有2隻喪屍埋伏着。

※本技巧是針對GUNCON使用者而設的，若玩者是使用一般手掣來玩的話，請參閱有關操作法來自行調整

遊戲選項

當玩者把遊戲光碟放進主機並開啟電源，只要是預先插上了光線鎗 GUNCON，就會在看過製造商標誌後出現調節準星的畫面，設定好才會正式進入遊戲。至於有關設定與及標題中各個選項的用途，可參閱下文的介紹。



NEW GAME

顧名思義，即是重新開始遊戲的意思，玩者可選擇以正常的難易度（NORMAL）或是較容易的模式（EASY）來進行遊戲；兩者分別請參閱另文介紹。

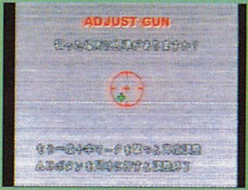


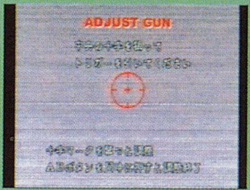
LOAD GAME

透過此功能，玩家可讀取前次遊戲之進度來繼續遊戲，所有命中率及殺敵數等累積數據均會繼承，但卻必需重新開始遊戲。

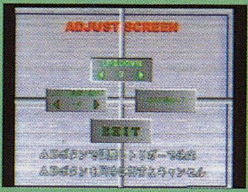
OPTION

不論是在標題畫面還是遊戲過程裏，也可以藉此來作出各種環境設定。





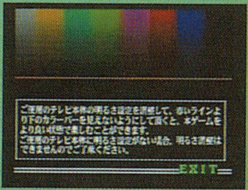
ADJUST GUN：首先把GUNCON放在顯示器外的適當距離，然後瞄準畫面正中央的十字以設定好準星位置，若有偏差可再次瞄準十字來拉扳機作調整。完成後同時按GONCON的A及B掣便可離開。



ADJUST SCREEN：用來調整畫面的上下左右位置，以切合每人家中顯示器的偏差。



KEY CONFIG.：讓玩者改變GUNCON按鈕（2種模式）或手掣按鈕（3種模式）的功能。VIBARTION：當接上DUAL SHOCK之後，玩者便可藉此來設定遊戲中會否提供震動機能。



MONITOR TUNING：用作參考色之用，以調節顯示器色彩上的偏差。



SOUND：設定單雙聲道、BGM與及音效的音量。
RESET：只會在遊戲進行中出現的項目，用來直接跳回標題畫面。
EXIT：離開OPTION返回之前的畫面。

難易度差異

和以往每集《BIO HAZARD》與及同類遊戲《DINO CRISIS》一樣，遊戲提供了正常難易度（NORMAL）和較簡易（EASY）這兩種模式讓玩家選擇，但到底兩者實際上有甚麼分別的呢？是否純粹玩起來簡單一點？

敵人登場數量

很不幸地，無論閣下是以哪一個模式來玩，敵人數量*是沒有任何分別的，即是説難纏的TYRANT或獵殺者依然是那麼多。

敵人攻擊力

在 EASY MODE 中，所有敵人的攻擊力都會變成 NORMAL MODE 時的一半，亦即是説玩者被喪屍多咬幾次也不會馬上見紅。

彈藥數量

如果認為 EASY MODE 彈藥充足的話，那麼你玩過 NORMAL MODE 就必定會深感被騙，因為每件可以拾到彈藥道具之藏彈數只有 EASY 時的一半，玩到後半部絕對可以用「彈盡糧絕」來形容…

每件彈藥道具可得實際彈數一覽表

道具名稱	NORMAL MODE 彈數	EASY MODE 彈數
散彈鎗子彈	8	16
麥林子彈	6	12
火炎彈	6	12
硫酸彈	6	12
榴彈	6	12

開始時道具數量

當然是手鎗一把和無限發的手鎗用子彈啦（廢話）！而 EASY MODE 比起 NORMAL MODE更着數的是還附送2支急救噴霧，加上敵人明顯地弱所以想死也很難，不過亦幸運地今集並沒有任何道具存量的限制，大家可安心地去拾取道具。



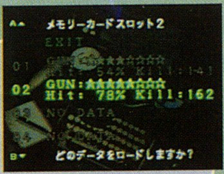
■開始時已有2支急救噴霧

CONTINUE 次數

和《DINO CRISIS》相同，假如玩者不幸葬身於喪屍海中，玩者可以選擇 CONTINUE 來作續關，不過次數方面 EASY MODE 合共為 8 次，NORMAL MODE 則僅有 4 次，所以要小心小心。

儲存資料

這應該是本作最重要的一點，因為像平均命中率或殺敵率等資料是只會儲存在同一模式的 SAVE 內，因此閣下在 EASY MODE 所取得的任何成績（包括武器）都是無法繼承給 NORMAL MODE 的，故切勿妄想將各種強力武器由 EASY 帶到NORMAL 去。還有，某種神秘武器是只會在NORMAL MODE出現的。



■請留意，兩種難易度的儲存檔案是不同顏色的

註：在本遊戲裏，基本上登場敵人的數量是並非固定的。除了出現在特定事件或特定場所的指定敵人外，在絕大部份的情況下玩者遭遇之敵人是會有隨機性調整的，例如在同一地點有時會遇到3隻喪屍狗，有時則是2隻獵殺者，有時則只有2隻喪屍狗；在攻略地圖中所顯示的敵人是最有可能出現的品種及數量。

登場角色與敵人介紹

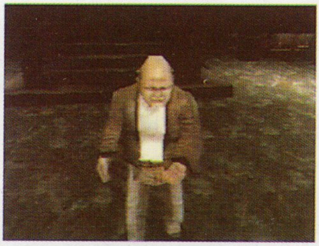
主角



本遊戲的主角，因直升機意外墜地而導致失憶，希望從被喪屍弄至翻天覆地的城鎮裏尋回自己的過去。逃離燃燒中的直升機後，陪伴着他的只有一把手鎗，而他唯一能夠做的便是在這個喪屍城內殺出重圍。真正名稱叫雅克·湯臣（Ark Tompson）。

體力值：200	
攻擊方式	
使用鎗械	因武器而定

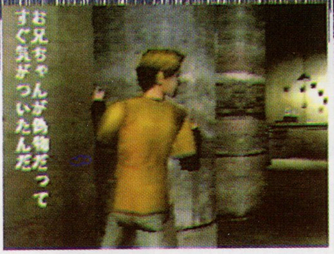
安迪·司蘭特（ANDY HOLLAND）





盜竊、強搶、暴行…曾經犯過上述罪行的安迪，整輩子也沒有認真幹過一份工，連想也沒有想過。後來他被UMBRELLA製藥會社邀請加入工作，前往由UMBRELLA所購買某個歐洲孤島，裏面那完全沒有修理過的舊式地下水道處理設施。不過，以罪孽深重的積犯來說，UMBRELLA會社為何會聘請安迪工作呢？他的旅行衣箱內裝着個人物品與及喜愛的照相機，另外亦經常拖欠租金。

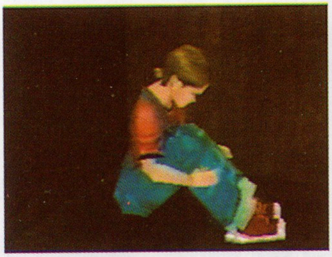
洛特·古拉因（LOTT KLEIN）



相當年輕的小伙子，父親乃UMBRELLA遺傳因子工學研究室長，不過對於家人卻毫不關心，只是整日埋頭苦幹於研究事務當中。這種環境之下，洛特以自己的觀點變得懂事起來，並經常聽到有關生物淘汰及人種優劣論等說話，深受父親和UMBRELLA的影響。在今次事故以及思春期所帶來的兇暴性影響，洛特堅決認為「弱者全部都要死」，只是他卻不幸地親眼目睹雙親之死，遂令對自己為生物的存在性感到無奈，隨之而來是無盡的罪惡感，從而產生極端的內心爭鬥。



莉莉·古拉因（LILY KLEIN）





在堅強不屈父親、溫柔嫻淑母親和可信賴兄長的環境下，莉莉被各人的親情孕育得非常幸福，而直到兩日之前這名普通的8歲女孩子仍是生活於幸福之中。可是，當那件事突然發生後，最初也以為是普通的火災而矣，但後來當發展成這樣恐怖的事情時，誰人也能想像到結果會怎樣。

「快逃，莉莉！快點逃…」這是莉莉最後從雙親處聽到的說話。她切切實實聽從了他們的說話，不管一切地專心逃命，後來靜靜潛入了那棟大樓藏身起來，猶如一隻小貓踏入寂靜地方那樣，不住的顫抖着。由現在起，這個惡夢才剛剛開始。

白色制服男子



基於前任領導人突然逝世，這名年輕有為的精英於是變成了這個島嶼的最高負責人。同時身為優秀領導人才與及創新科學家的他，以 UMBRELLA 總合大樓本部長之名來進行極秘生物實驗，雖然本社實際上是知道這件事情，不過卻沒有反對任由他繼續進行。真正名稱叫雲遜．高文（Vincent Goldman）。

UT部隊／UT司令官



全名叫UnderTaker（或Umbrella Trashsweeper）的UT部隊，是危險度達A+生還可能性極低、適用於執行極秘任務的証據隱滅部隊，即使被捨棄亦絕不可惜。他們的任務包括了消滅証人以及隱滅地域（爆破）這兩大種類，即是說用來除去對組織不利的所有東西。隊伍編制方面，每隊均是由大量配備了自動機鎗MP5和單一夜視鏡的人造生物部隊與及唯一準許能夠生還的隊長所構成，可以用「膽正命平」來形容這班生化兵；別稱是HUNK部隊。

體力值：10~20（隨機決定）	
攻擊方式	
毆打	10
開鎗	20
註：攻擊方式一欄中的數字，代表該招式的攻擊力	

獵食者／獵食者改

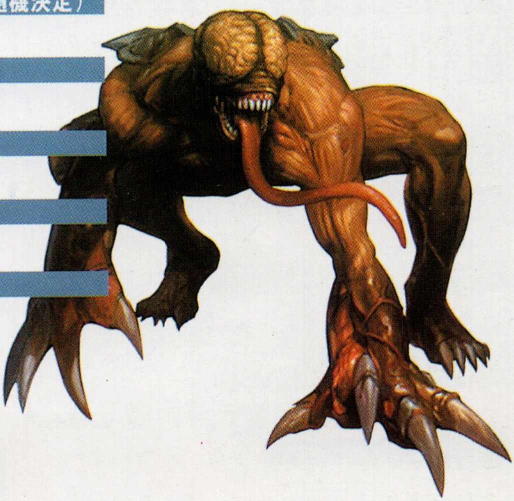
外表看來沒有眼睛和耳朵的獵食者，其唯一感覺途徑便是靠觸覺，因此只要保持腳步輕盈就不難逃離它們的警戒範圍。攻擊方式不算太多，最喜歡攀爬天花板靠近獵物，以其長舌進行直擊，此外亦會飛撲向對手揮動利爪。

體力值：210~300／320~400（隨機決定）

攻擊方式

獵食者	
下段攻擊	10
舌	15
跳躍攻擊	20

獵食者改	
下段攻擊	15
舌	20
跳躍攻擊	30



獵殺者

難纏的敵人之一，聽覺亦算不上靈敏，可是若被它發現就會死纏不休。別以為跑贏它就可脫身，因為其強壯的雙腿令它擁有絕佳跳躍力，一瞬間便能跳到你的眼前，所以當被兩隻獵殺者圍剿時就非常危險。

體力值：180~300（隨機決定）

攻擊方式

揮拳	15
割頭	25
突刺	20



食人植物／有毒植物

彷如被賜予人類生命的植物系生化兵器，擅於伸出人類手部般的藤莖來攻擊，在一般情況下其強大防禦力能夠抵禦普通攻擊，而且更能噴出腐蝕性甚強有如硫酸的粘液，是頗難應付的頑強敵人。

體力值：180~270（隨機決定）

攻擊方式

食人植物	
藤部攻擊	30
抓住	40
粘液	30

有毒植物	
藤部攻擊	30
抓住	40
毒液*	30



*毒液攻擊會有 30% 確率導致中毒

烏鴉

吃過喪屍的肉後，就連烏鴉也變得兇殘起來，它們會不問因由攻擊眼前出現的人類，但事實上要用手鎗去射殺它們又顯得有點難度…



體力值：20

攻擊方式

撲過來	8

大飛蛾

喜歡潮濕溫暖的生活環境，大飛蛾在細菌的影響下成長得比一般的為巨大，兼且飛行速度高故此要對付它有一定的困難存在。



體力值：300~400（隨機決定）

攻擊方式

噬咬	15
身體撞擊	20

TYRANT

又稱軍服TYRANT，有玩過《BIOHAZARD 2》的朋友就應該知道它便是會突然出現狙擊CLARIE等人的「謎之敵人」。雖然不會像追跡者那樣使用武器，可是其攻擊力及防禦力卻是A級的，而更有趣的是在今集它們是量產兵團…

體力值：600

攻擊方式

直拳	20
右勾拳（快）	15
左勾拳（快）	15
雙手拳	30
肩撞	25
右直拳	40



喪屍狗

顧名思義，即是被細菌影響而變成喪屍一般的犬隻，不單有強韌生命力更擅於向敵人的頸部咬過去，若被3頭同時纏住就頗為麻煩。



體力值：90~180（隨機決定）

攻擊方式

噬咬	10

蜘蛛／大蜘蛛

因受到細菌感染而巨大化起來，不但體力高更能噴出令人中毒的毒液，如果身上沒有帶備藍色藥草就最好別去惹它們。

體力值：210~300（隨機決定）

攻擊方式

蜘蛛	
噬咬	15
毒液*	10
大蜘蛛	
噬咬	20
毒液*	15



Hypnos-T型（通稱：試作品）

全名為Hypnos-T type（proto type）的人造生化武器，別稱叫做超TYRANT，外觀有點像那時發生第一次BIO HAZARD事件中極為強橫的TYRANT，不過實力卻超出常人想像。能夠獲得如此強的能力，製作方法當然與別不同，首先將數十萬個種類相異的遺傳因子以第一級細胞階段來培植，並放置在同一個培植碟上讓它們自相殘殺，剩餘下來的細胞遺傳因子則會被放到另一個環境繼續物競天擇式的爭鬥，以這種「自然淘汰」的方式來挑選優良因子。

經過3個星期日以繼夜的實驗，在數十萬回遺傳因子選拔賽中脫穎而出的唯一一個細胞，成為了新一代TYRANT「Hypnos-T型」的基本因子，而其名稱之由來是科學家認為它能夠在被睡魔襲擊前的一瞬間把其他細胞吞噬，經過無數的戰鬥才能取得勝利，因此便稱呼這個遺傳因子做Hypnos（睡眠之神的意思）進行培養。



體力值：500

攻擊方式	
揮爪	15
突刺	10
出拳	16

喪屍／屍體



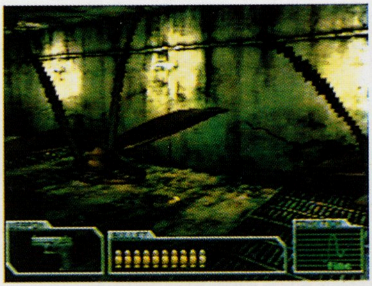
在城鎮內到處遍佈了被細菌感染了的市民，從而以喪屍的形態出現在主角眼前。從服裝可辦認出有些是普通人，有些則是科學家，而有些甚至因過度腐化而導致肌肉毀爛，只剩骨架和殘缺肉體支撐着。

體力值：90~250（隨機決定）

攻擊方式

噬咬攻擊	15

大蟑螂



即使是普通蟑螂，在細菌的刺激下頓然會變成老鼠般尺寸的傢伙，加上喜歡聯群結黨及飛撲向敵人處，逗留在原地不動只會被它們重重包圍。

體力值：10

攻擊方式

貼近攻擊 **	2

** 貼近攻擊是不會令玩者致死的，當體力值降至 1 時就不會再減少

鱷魚



體積雖然比平時的巨大不少，但卻依舊兇殘得很，不論是張開大嘴巴還是搖動頭部揮向敵人都相當具威脅性，只是今次已沒有氧氣筒的幫助了……

體力值：600

攻擊方式

噬咬	25
搖頭攻擊	25

有關中毒的設定

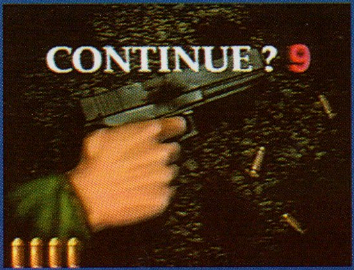
當角色狀態呈現中毒（POISON）時，其體力便會以每秒 1 點慢慢減少，但留意中毒是不會直接致死的，原因是體力降至 1 時就會自動停止降幅，令體力保持剩下 1 點的狀態。

CONTINUE與SAVE

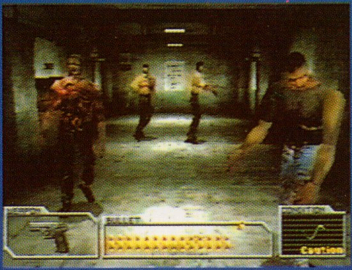
其實這隻射擊遊戲的最難之處，就是根本沒有儲存機能，若就一隻需要超過一小時才能完成、但充滿難度的遊戲來說，這個確實是令其帶有無比挑戰性的地方。不過，既然無法儲存進度，那麼這個葫蘆又是賣甚麼藥?

CONTINUE

從字面看已能了解其意思，「續關」即是說當玩者被宰掉後，只要選擇CONTINUE就可繼續進行遊戲。不過，它和一般的業務用射擊遊戲不同，玩者是不會在剛死掉的地方繼續遊戲的，開始位置會變成該版面的起點。例如在UMBRELLA大樓13F死掉，續關後就會在大樓入口處開始，而身上裝備方面，則會根據閣下在進入大樓時的設定而作依歸，即是說無論剛才消耗了多少彈藥或藥草都會變回原來的狀態，至於破關必要道具如ID咭等則需重新再取。



■續關畫面，左下方子彈是還可以 CONTINUE 的次數


■死後由該區域的起點重新來過

SAVE

剛才已説過玩者是無法將遊戲進度儲存，那麼SAVE來有啥用?原來玩者在遊戲中的累積數據如平均命中率、總殺敵數、已取得的秘密檔案和武器彈藥都可以儲存下來。為何要這樣做?因為在每種模式裏都是設定了有限的續關次數，當全數用盡時玩者便可選擇將目前狀態的資料儲存起來，好讓下一局重新開始遊戲時無需再次拿取各種武器和秘密檔案。



■ CONTINUE 用盡後就變成真正的 GAME OVER 了



■ SAVE 畫面，每張記憶咭可儲存 15 個檔案

ULTRA TACTICS
攻略篇

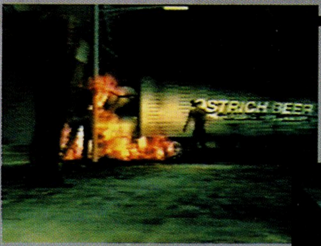
BIOHAZARD

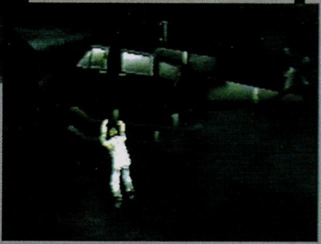
For tactical basis, this game should not be regarded as just a common "hit and run" shooting game. The mystery solving part and the stories behind each characters are put much effort rather the predicted level. Also, the art of evading enemy is even deeper than the original one. It is deserved to have a glance on it.

序幕

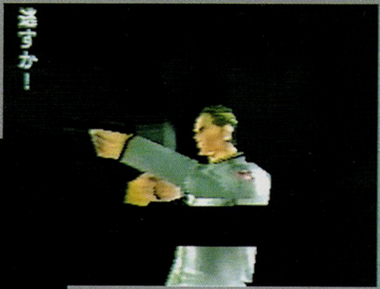
OPENING

在1998年，一場災害於RACCOON中西部的寧靜住宅地帶發生了。在這次事件裏，由UMBRELLA所製造的T病毒令到該城市爆發出難以控制的浩劫，瞬間便將這裏變成無法逃離的死亡陷阱。為了阻止這場浩劫，UMBRELLA企業被逼要把整個城市毀滅，不過這只是同類事件的冰山一角而矣，因為在另一處亦有類似事件發生…

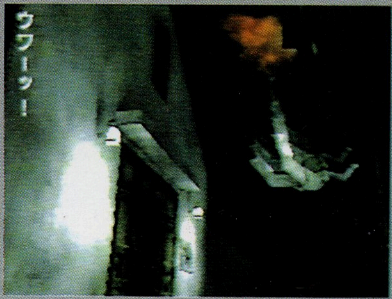




在某個城市裏面，到處也可看見火光熊熊，而步履蹣跚的「市民」亦不斷朝向同一地方湧過去。突然，半空中出現了一架直升機，在直升機下端竟然掛住一名白衣男子，只見他手持鎗械不斷對着坐在駕駛艙裏的人嚷道「你逃不掉的！」。不一會，那架直升機在空中發生爆炸，兼且有跡象會掉下來似的，結果那白衣男子先從半空掉到地上，而直升機亦步之後塵撞







向地面，「轟隆」一聲爆炸起來。





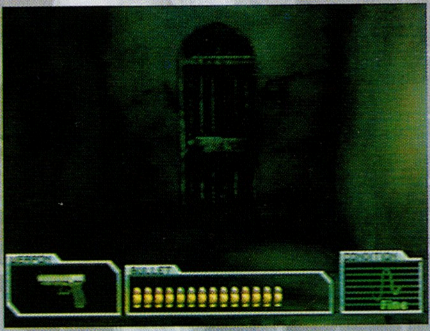
在溫度猶如出爐鋼鐵那般的直升機殘骸中，一名男子拼死才能飛躍出來，避過慘遭炸死的結局。但不幸地亦因這樣跳出來，他的頭部猛然撞地，頓令他失去知覺不支倒地。

過了不知多少時間，他終於從黑暗中醒覺過來，不過卻發現自己的頭非常疼痛，痛得甚麼也忘記得一乾二淨。他望望手上那把鎗，甚麼也記不起來，只知道唯一可以做的便是生存下去…以這把鎗來生存下去…



「我…我在何處？我…！」主角的頭突然痛起來，令他無法不放棄再想下去。「我甚麼…甚麼也無法再記起了…我是誰？」在沒有頭緒下，主角唯有往左邊的門口走過去，看看另一面到底有甚麼可以幫他。





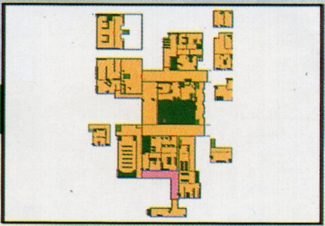
攻略重點

既然是遊戲最初的部份，就先讓大家熟習一下操作環境吧，緊記移動時是必需將鎗口指離顯示器啊。另外，同時按 GUNCON 的 A 和 B 掣是進入狀態畫面，當有需要使用藥草或轉換鎗械就切勿遲疑了。

小巷內側前半

STREET AREA

MAP refer to P.92





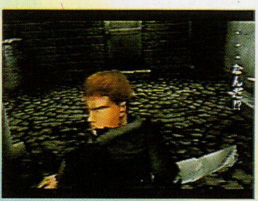
打開了沉重的鐵門後，主角獨自在寒風中尋找去路，彷如古代探險者般懷着九死一生之心態不斷前進。在呼呼風聲中，眼見數丈外有一名白衣男子俯臥在地上，被教堂那蒼白的燈光照成灰白色，驟眼看還以為是石膏像。

行前數步，主角對那男子似乎是認識的。「你…好像很面善…哎…但我總是甚麼也記不起來…」他蹲下看看那男子手上拿着的名牌，上面刻有「雅克・湯臣」幾個英文字母。





「呀，雖然我甚麼都已記不起了，但始終這裏也不是讓人死去的地方…」就在主角喃喃自語時，他突然感到身後有腳步聲，連同不屬於人類的含糊話語，搖頭一看發現竟然是一頭喪屍亦步亦趨的走過來！



「死…死吧！」主角想也不想便舉起了手中的GLOCK 17，對着來勢兇兇的敵人連轟數響。當喪屍飽受凌厲的子彈後，便像水銀瀉地般躺在地上痙攣着，偶爾吐出似是而非的痛苦叫聲。

在喪屍倒地的同時，有東西從其身上掉了出來，主角行近望清楚後便拾起它，原來是一把生銹鎖匙。這時，跟前有3間外觀頗相似的建築物，望過門牌得知為教堂、餐廳及電影院，主角心想這鎖匙可能有用，於是帶着碰運氣的心態去開門。

「卡查～」一聲，大門應聲被打開了。





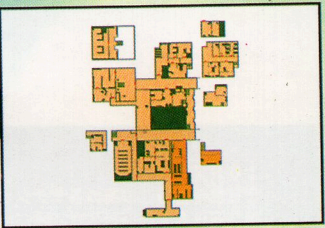
攻略重點

遊戲進行了不久便展開第一場戰鬥，但無需因而感到驚恐，因為應該是死不了的。只要閣下的光線鎗調教得宜，相信要向喪屍連環攻擊致它於死地也不會是難事。戰勝後可得第一件KET ITEM「生銹鎖匙」(さびたカギ)，利用它可開啟教堂、餐廳或戲院的其中一個入口，需要注意的是當選擇好地方來進入後，就無法返回小巷重新選過了。

教會

CHURCH

MAP refer to P.92



主角想也不想便走進了最接近自己的教堂。一打開門，兩頭喪屍便彷如幾天沒有食過東西似的，拼死般向主角撲過來，雖然是神聖不可侵犯的莊嚴地方，但為求自保也免不了大開殺戒…

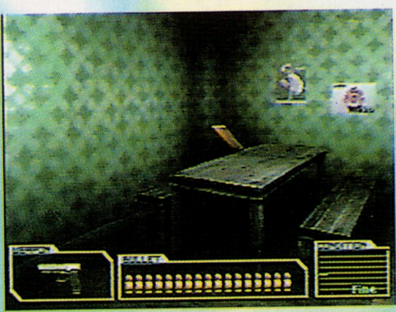


零碎彈殼聲不住地在殘舊的地板上響着，頓時令鮮血也顯得和這間教堂熟絡起來，血腥味瞬即填滿了整個空間內。主角試圖將左側的門打開，但發現失敗了，難道是日久失修還是被鎖上了？於是轉身朝向另一間房間去。

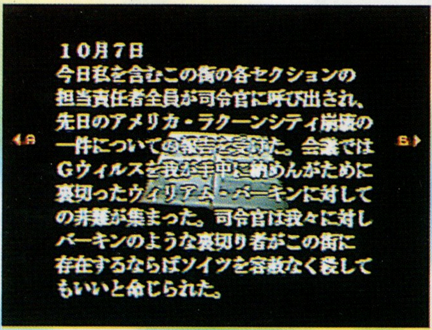




打倒擋着視線的喪屍後，主角才被身後那個古老大鐘的鐘擺聲驚醒。「發發…發發…」在大鐘旁邊掛着一個小型發條轉動器，不知道遲點有沒有用？還是先取走以策萬全。幸運地，在另一端的桌子上竟然找到禮拜堂鎖匙，似乎他的預感又有點準確…



將禮拜堂鎖匙插進剛才那扇門，果然能夠順利打開，真的要感謝神恩…在走廊的老遠處又有喪屍緩緩行過來，主角望望手鎗的彈匣，似乎能應付這種場面的，於是繼續射殺它們。不過主角這時下意識地想到「為何我的鎗法會那麼準確？」，可是就連他自己也無法解釋…



在左邊有一間房，雖然明知裏面可能藏有怪物，可是主角也沒有選擇的餘地，因為他極需要找尋自己的「過去」。那間房內放置了舊款美式彈珠機和遊戲機，感覺上好像幾十年都沒有改變過一樣，而木桌上就放置了由教會經理親手所撰寫的日記，主角連忙揭來看看裏面寫了甚麼——有沒有關於自己的事呢？

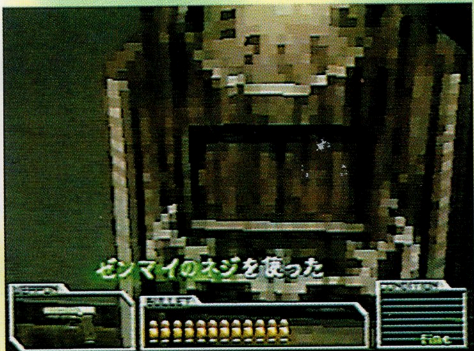
BIOHAZARD GUN SURVIVOR

教會經理日記

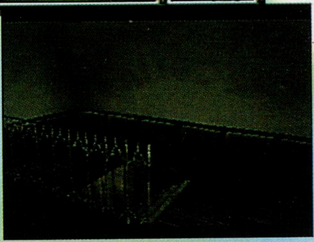
10月7日

今天，連同我在內這城鎮的所有負責人，都被司令官叫了過去，聽取有關美國RACCOON前幾日受到破壞的報告。會議中對那名叫威廉．巴奇的人，那種企圖奪取G病毒的背叛行為作出強力譴責，司令官並對我們說如果發現有像巴奇的背叛者存在，就不用留情可將這些傢伙殺掉。對於司令官的命令我也有同感，因為這兒與同屬UMBRELLA本社的RACCOON CITY研究所同樣，都是屬於最重要設施，絕對不能發生BIO HAZARD的。若果真的發生了BIO HAZARD，那麼購入這裏和建造設施所需要的數十億元就會化為烏有了。從今以後，各個社員的動向都要加倍留神。





離開了遊戲房主角便再向前行，發現盡頭那大門牢牢鎖上，不知怎辦下突然看到身後有一台動也不動的大鐘，於是拿出之前取得的發條轉動器，向它扭了幾下。「的答的答…」大鐘的再動同時傳來報時聲響，可幸地旁邊的地板竟然有異樣發生，露出了通往地下室的樓梯。



「唔…還是進去看看吧！」主角想也不想就跑到地下室去。一行落去，就有一頭體積龐大的蜘蛛撲過來，不知為何它竟然會比一條狗還要大！為免被它抓傷中毒主角還是對它連開數鎗將之擊斃。在地下室房間內，彷彿看見有東西在遠處的桌子上，走過去看原來是掛着細小膠牌的鎖匙，上面寫着「教會後門鎖匙」。這時主角心裏充滿喜悅，馬上跑回大門去嘗試開鎖，結果如他所願終能逃離這個鬼地方。





攻略重點

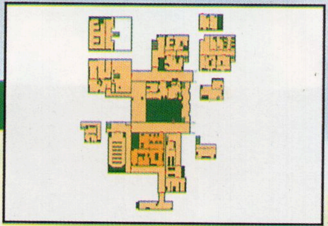
甫進入教堂裏，解決過眼前的敵人後應先前往右邊的房間，以取得重要寶物發條轉動器（ゼンマイのネジ）和禮拜堂鎖匙（礼拝堂のカギ）；戰鬥方面只需留意別被喪屍躲在自己背後偷襲。取得鎖匙後，玩者便要返回禮堂打開左側的門往另一邊去，這時左方有一房間， 面藏有教會經理日記和綠色藥草，若之前被喪屍抓傷可服用藥草來回復。在盡頭大門對側有一大鐘，走過去調查便會自動以發條轉動器來啟動大鐘，令旁邊的地下密室出現。

在地下室內玩者會遇到蜘蛛的襲擊，需要盡快向它攻擊否則後果不堪設想，而在房間內的桌子可取得教會後門鎖匙（教会裏口のカギ），藉此來開啟上層盡頭的大門逃離這裏。

餐廳

RESTAURANT

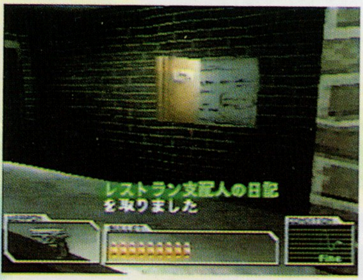
MAP refer to P.92



雖然有三個選擇給主角去揀，不過經過考慮後他還是選了餐廳作為第一個找尋線索的場所。把生銹鎖匙插進門後打開，他發現裏面是一間餐廳的廚房，眼前的幾隻喪屍可能已吃清了所有食物，於是便朝向主角慢慢行過來，畢竟對它們來説新鮮人肉應該是很美味的。主角看見這樣當然不敢鬆懈下來，舉起手鎗瞄準最接近自己的喪屍攻擊。



「砰砰…砰砰砰…」除了喪屍中彈外，就連四周的廚具亦沒有倖免，幾番起落終於都能收拾它們。主角行過去喪屍的「屍體」調查到底有沒有特別東西，不過卻沒有甚麼發現，只見在磚牆空隙部份有一本由餐廳東主所寫的日記，裏面可能有意想不到的情



BIOHAZARD GUN SURVIVOR

餐廳東主日記

10月4日

聽到了出乎意料的話來。上星期美國有一個名叫RACCOON CITY的小城鎮突然崩塌起來，除了一名小孩子還生存外所有居民都變成喪屍了，而這個事件聽聞是和UMBRELLA藥廠有關的，不過詳細內容就不大清楚。來自對面海的説話與UMBRELLA的關係只是小事而矣…無論如何這裏也沒有發生甚麼事…

10月6日

今天聽到RACCOON CITY的破壞，原來是由那個名叫威廉．巴奇的傢伙所做成的。他想獨吞由自己製造出來，名叫不知是T還是G的病毒，因而令UMBRELLA本社派人前來搶走病毒，但那時他卻向自己身體注射了病毒從而變成怪物，後來因地下水滲漏故此病毒藉水渠內的老鼠散播到整個城鎮。

10月8日

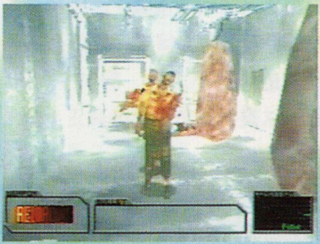
結果是相同票數？一群來吃晚飯的UMBRELLA社員照例討論T病毒會否到這城鎮來。那傢伙笑説這兒雖然絕對不會發生事故，但只是想講萬一有如此情況而矣。我受到極度優惠價錢的吸引下，被UMBRELLA聘請前來這個偏辟的地方，為UMBRELLA社員提供膳食服務。不過，我亦慢慢滿足這裏呢，如果萬一真的有事發生相信應該可以逃離這裏吧。





報哩。

接着主角便進入了倉庫，因為他相信在倉庫內應該藏有一些有用道具如彈藥或鎖匙之類的東西。倉庫合共可分為洋酒庫及冷藏庫兩個部份，在洋酒庫裏除放滿了來自世界各地的紅酒白酒外，他還找到一株綠色藥草，這樣若被喪屍抓中也能瞬速療傷。隨後主角打開了冷藏庫的大門，不消三秒已感到冰冷無比，手指頭有如被凍傷一樣知覺驟然變得遲緩了，雖則如此也要開鎗對付逐步行前的喪屍。被子彈擊中的喪屍就像垂吊着的凍肉那樣，左搖右擺不停地擺動，解除這個阻撓後主角從房面右前方的紙箱上，取得這間餐廳東主的鎖匙。





利用該鎖匙，主角打開廚房的另一扇門通往餐廳大堂去，發現不但有兩隻喪屍從遠處走近，同時亦有另外兩隻在不斷敲打落地玻璃，他於是立即走前先對右邊的兩隻連續開鎗，待解決它們之時才應付左邊的敵人。出人意表地，它們竟然能打碎玻璃自行走出來，似乎真的不能小覷喪屍的破壞力了，主角因而對其施以毫不留情的痛擊。最後他打開餐廳正門離開，走進小巷內側的後半部份。



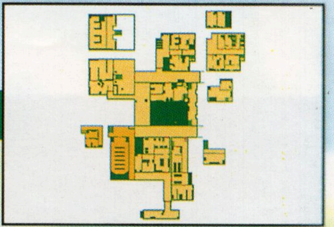
攻略重點

一踏足餐廳大門，玩者便需要面對數隻喪屍的威脅，可在此熟習如何找好的位置來對付複數敵人；在這裏可取得檔案之一的餐廳東主日記（レストラン支配人の日記）。由於右邊的門被鎖上，因此要先進入左邊那扇門，除了能夠在洋酒庫找到綠色藥草外，還要到相連的冷藏庫拿取東主鎖匙（支配人のカギ），這樣才能打開剛才被鎖上之門。在餐廳大堂有喪屍不斷敲打着落地玻璃，雖然遲早會被它們打碎不過玩者卻可用手鎗預先射碎之，而將喪屍收拾過後便可離開這裏。

戲院

MOVIE THEATRE

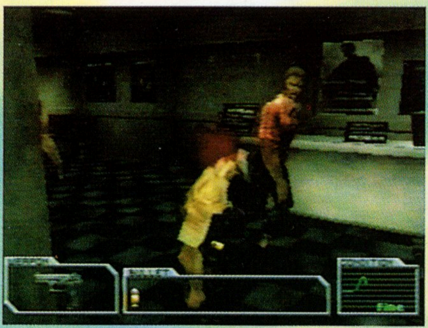
MAP refer to P.92



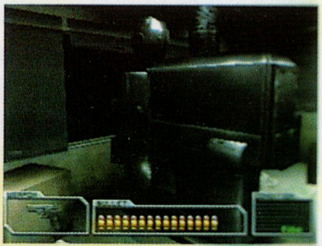
拿着生銹鎖匙的主角，幾經思考終於決定選擇戲院作為第一個探險場地，且看裏面有甚麼關於自己過去的情報。戲院內外均貼滿了不少電影名作與及近期猛片的宣傳海報，但由於屍橫遍野若尚有心情去仔細觀看每張海報，似乎真的有點不大好，所以主角便不斷向前行，以盡快查出自己的真正身分。

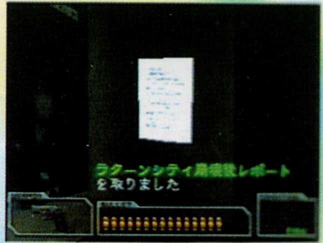


甫一進入戲院，幾隻喪屍已從另一端慢慢走過來，彷彿像告訴主角它們嗅到了人肉的味道，藉以填裏長時間沒有消化過食物的胃部。它們的行為已完全反映在其飢渴的神情中，主角於是舉起手鎗並叫喪屍們別旨意靠近，對喪失人性的它們來説這些話又怎會聽進耳內？主角結果唯有對之開鎗以示警戒。「轟轟…」儘管想和平解決這個事件，最後証明了在這個事勢這種想法可是無法成立的。



越過綠血成河的喪屍遺骸，主角發現另一端出口被緊緊鎖上，至於劇場內則好像甚麼也沒有，他於是取得長櫈上的綠色藥草後便從木樓梯行上二樓看看。沿路行一會可到達放映室，在那裏設置了一台35米厘放映機，可是主角卻無法將它啟動，似乎它是必需要有菲林才會啟動的。在放映機旁邊有一份報告，裏面寫有RACCOON CITY在連串BIO HAZARD事件後的情況。





BIOHAZARD GUN SURVIVOR

RACCOON CITY 崩壞後報告

1998 年 8 月 5 日

從 U.B.C.S.調查隊員的報告書（1）

5 月 11 日在生物兵器研究所，與及在史賓沙卿洋館所發生的BIO HAZARD事件，經由S.T.A.R.S. Alpha Team的Jill Valentine和Chris Redfield等人於7月25日將設施炸毀了而暫時終結，而到現在8月5日亦已確認T病毒往周圍洩漏了。但是，記着還有需要注意的人。

這仍是未確認的消息，曾為我們公司舊社員的S.T.A.R.S. Alpha Team隊長艾拔．域斯加被推定死亡。至於Jill Valentine和Chris Redfield則在這次事件後，準備向和傳播媒介及警察有關的人廣泛公布這次事件，現正搜集有關的情報。期望有關這件事本社會迅速以政治手段來處理。

U.B.C.S.隊員列哥拉．茲諾域夫



BIOHAZARD GUN SURVIVOR

1998 年 9 月 30 日

從 U.B.C.S.調查隊員的報告書 (2)

從 U.B.C.S.調查隊員的報告書 (2)某個擁有鐘樓的角
我現在身處於RACCOON CITY某個擁有鐘樓的角
落裏。城內已被喪屍群所占領，若說RACCOON CITY
已被 BIO HAZARD 事件導至完全破壞也絕不為過。可
是今次與洋館那時偶然發生的 BIO HAZARD 有點不
同，我們公司的研究員、身為T病毒與G病毒的發明者
威廉．巴奇博士，他的謀反使這事件被極度懷疑作人為
事故。

今次有關這兩個 BIO HAZARD 的調查結果，我強烈感到有兩點是要留意的，首先是我們公司散佈全球之設施與病毒兩者的管理體制需要強化，第二是要對社員作徹底的再教育。生物兵器病毒乃我們公司將來的主軸，同時亦為貴重的商品。從今以後，絕對不會再次發生 BIO HAZARD 了，這是全體社員心裏所希望看到的。

U.B.C.S.隊員列哥拉．茲諾域夫

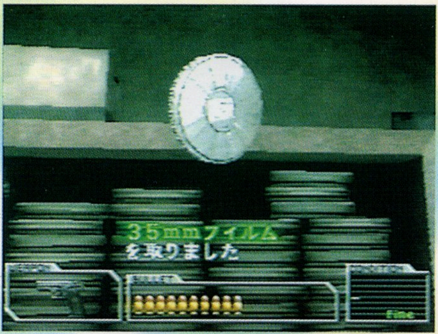
BIOHAZARD GUN SURVIVOR

1998 年 10 月 6 日

在 RACCOON CITY 的 BIO HAZARD 事件裏，T病毒感染資料與B.O.W.對戰資料的收集顯得極度困難。尤其是改造自TYRANT、我們稱呼它為「追跡者」的新種B.O.W.，要收集其實戰資料便難上加難，原因是它除了擁有超越在這裏可以想像到的兇殘性外，還有很聰明的頭腦，逼使我們犧牲掉相當數目被派遣的U.B.C.S.隊員。

懇請各位研究者能對今次的實戰資料加以分析，藉以開發出更經進化的究極 B.O.W.來。

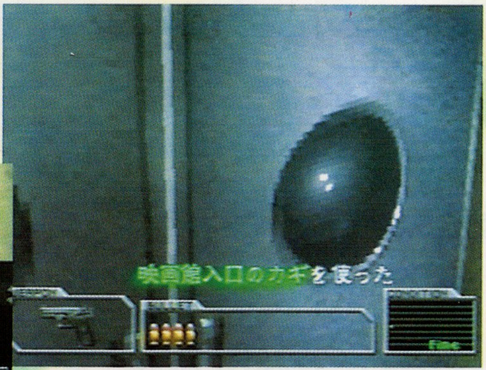
UMBRELLA B.O.W.開發組



於旁邊的菲林倉庫內，殺過喪屍後的主角在櫃頂發現一盒印有UMBRELLA字樣的菲林，心想可能是解破謎題的關鍵，於是急急將它拿到放映機去試一試，果然奇跡地能夠令它重新啟動。接着主角便想返回一樓的劇場，就在他離開放映室時突然有烏鴉衝入走廊，他於是舉鎗瞄準鳥兒的身體一矢中的。返回劇場後，主角發現古舊的屏幕有亮光反射出來，記憶中先前好像沒有這個情況的，似乎播放影片之光源是足夠令漆黑中金屬製品產生反光效果的。當他行過去望清楚時得知這是一條鎖匙，難道可用它來離開這裏？主角於是將鎖匙放入原先沒法打開的門裏，慢慢向左邊一扭，結果真的能夠開門讓他離去。







攻略重點

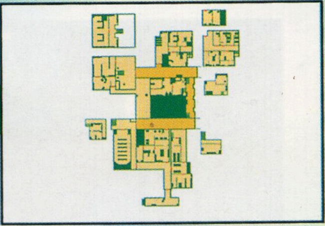
和第一分歧點的其餘兩個地方不同，戲院需要多一點解謎要素。當在進入後先對付眼前的四名喪屍，解決過後便要取得櫃檯附近的綠色藥草，但由於目前是無法直接從出口離開的，唯有走上二樓看看。在放映室可取得RACCOON CITY崩壞後報告（ラクーンシティ崩壊後レポート），兼且有一台放映機放置着，不過卻無法將之啟動，後來發現只要把隔壁倉庫內的35mm菲林（35mmフィルム）帶過來安裝到放映機上，便能令它播放影片來。這樣做有何目的？皆因在1樓劇場內會有特別事情發生。

當離開放映室時，2樓走廊會有異樣事情出現，原來有幾隻烏鴉從外面飛了入來（註：這並不一定會發生），以現時的力量最好還是溜之大吉，但閣下若然強行要射殺牠們就需要很好的眼界了。接着返回1樓的劇場，進去時會發現布幕有東西在不停地閃耀，走近看看便知這是戲院入口鎖匙（入口のカギ映画館），最後可利用它打開出口離開。

小巷內側後半

STREET AREA

MAP refer to P.92



在四目無人的街道上，兩頭兇惡的野犬不問因由便撲過來，向主角的手臂咬了一口。「哎…」主角使勁一手甩開牠們，並對之連開八鎗使其無法再動，躺在深紅色的血泊之中。雖然看起來牠們並沒有喪屍化，不過似乎像被細菌影響那樣變得兇殘起來，但狗不是對人類最忠心的動物嗎？為何會這樣？



遠處無故有鈴聲傳來，替手臂包紮好的主角於是行過去看過究竟，原來是一個公共電話響起來。「喂喂？」無論怎樣説也沒有人接應，後來更被掛了線。這記電話是甚麼一回事？不知道…



沿着電話旁邊的石梯行，主角發現前面有兩隻外形恐怖的生物，眼睛被外露的腦袋遮蔽了，有點嘔心。但它們好像察覺不到主角的存在，於是他便放輕腳步小心翼翼行過去，可是將近行到一半之際他不慎踩中樹枝，發出清脆的破裂聲，引起了那兩隻怪物的注意。

「嗚嘩～」手臂長了巨爪的怪物凌空飛撲過來，主角立即向後跑並找個有利位置，以最快速度射擊之。「轟！轟！轟！」在僅僅數秒時間內，兩隻怪物瞬即變得血肉模糊，沒有反擊能力。被它們弄得手忙腳亂的主角，發現左方長椅上有閃着光芒的東西，拿過來看原來是一柄鎖匙。



從樓梯的另一端離開，主角發現另一台不停地響着





的公共電話，情況有點像B級恐怖片那樣…無論如何也好，他在好奇心之下提起了聽筒試圖和對方談話。

「雲…雲遜…」只聽見一把老頭子的聲音顫抖着。「你是誰？雲遜？是誰人來的？」主角越聽便感到越不對勁。「慢着，難道我是雲遜嗎？」「雲遜…你是殺人兇手…殺人兇手…」那聲音不斷強調着「雲遜」是殺人犯。

「殺人兇手？你是甚麼意思？我殺死了誰？回答我！」主角激動得幾乎把聽筒握碎了，可是對方早已掛了線，只餘下沒完沒了的斷線聲響。原本已失憶了的主角，頃刻更顯得孤立無助，到底他是不是殺人兇手雲遜？這個疑團令他相當困惑…沒法子了，既然電話被掛了線，唯一可以做的便是繼續尋找線索。





攻略重點

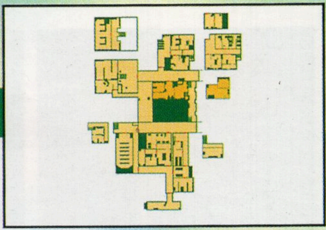
剛進入小巷內側後半時，玩者就會被兩隻喪屍狗包圍，最好是趁牠們飛撲之際作空中截擊，因為命中率及攻擊力會比較高。解決牠們後可接聽前方響過不停的電話，可是對方卻馬上掛線，不知為何。當行落去連接對岸的石橋，會遇到兩隻實力較喪屍為高的獵食者，玩者可選擇和不和它們作戰，若然的話可考慮使用「直線走位法」，至於這裏最重要的則是放在左側木椅上的損壞鎖匙（壊れかけのカギ），因為沒有它就無法繼續玩下去；另外盡頭還有綠色藥草一株。

跑到對岸後，玩者會從另一台公共電話處聽到自己叫「雲遜」的奇怪電話，但卻不知道是誰人打來的，另外現在可自由選擇前往遊戲機中心、圖書館或醫院，利用損壞鎖匙來開門進入。

遊戲機中心

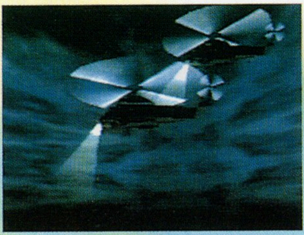
AMUSEMENT ARCADE

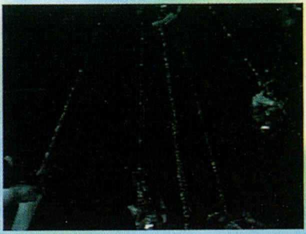
MAP refer to P.93



把損壞鎖匙插進遊戲機中心入口的同時，在另一邊亦有人正蠢蠢欲動執行任務…

在漆黑天際的襯托下，一架直升機出現在這個島的上空，數十名身穿特種部隊制服的軍人利用繩索從天而降。此時，一名猶如指揮官的黑衣人在直升機上向這群軍人發放指令。





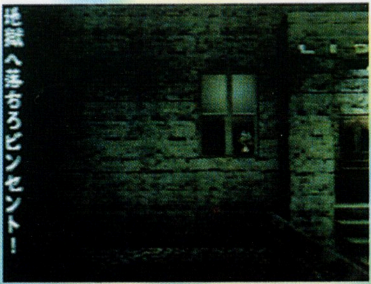
「記着你們的任務！我們這次是要進行『大清洗』！不論是任何人、任何物品都要被完全抹除！現在出發！」

「大清洗」？難道…

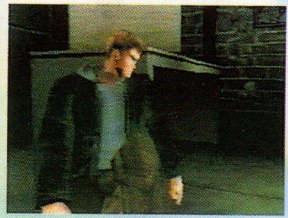


主角在進入遊戲機中心之際，突然被眼前的境像嚇呆，因為竟然有兩頭喪屍向前倒地，心知不妙的他於是打醒十二分精神，等待敵人的來臨。轉瞬間，一名身穿黑色特種部隊制服的軍人持鎗跑過來，不問情況便想拔鎗射向主角，主角於是先發制人在其胸口連轟兩彈，但奇怪地那黑衣人竟然會在中彈後快速揮發——變成蒸氣消失掉，屍骨無存…到底為何會這樣的？他怎麼會流出綠血的？甚麼緣故會令這黑衣人像鬼魅般消失？





由於左側的大門被鎖上了，主角於是往右邊去試圖找找有沒有鎖匙之類的東西。開門後不久，主角已和兩名特種部隊碰過正着，正當以為必死無疑時他們無端中彈倒地，和剛才一樣消失得只剩下制服和機鎗。主角望過去子彈的來源，這時在圖書館傳來一把中年男子的叫聲，嚷着「死吧，雲遜，去死啦！」，與此同時他向遊戲機中心連開數鎗，主角連忙蹲下避開。





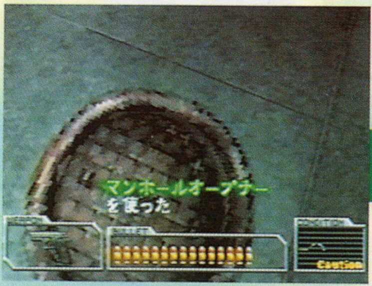


當子彈聲停止後，主角探頭一望該中年男子經已離開，他於是在房間內進行搜索，幸運地發現了遊戲機中心的鎖匙，看起來似乎能夠打開那大門的樣子。在凌亂不堪的房間內再沒有任何發現，主角唯有朝入口左邊的大門行過去。

到處都有黑衣人出沒，早已打得主角身心疲憊不已。幾經辛苦終於跑到酒吧，在吧檯上找到水渠蓋鐵棍，但到底為何會有這種工具出現？難道這裏是連接着地下水道的？不管如何，取走鐵棍後主角便前往地下賭場，雖然周圍都有賭博設施如輪盤、廿一點和老虎機等，不過現在總沒有這種閒情日致來玩吧，然而在輪盤桌上卻有一支急救噴霧，即使受傷也可利用它來恢復體力。

從賭場行到小型貨倉，內裏除了殘舊的遊戲機基板外便只有塵埃，在仔細找尋下終於找到一把手鎗，看來這兒的店東真是害怕被人襲擊，因而把武器藏在這裏以防萬一。轉身一看，主角看到有一塊圓形的鐵餅狀物體在地上，走近點方知道原來是水渠蓋！幸好剛才已拿走了水渠蓋鐵棍，他於是使勁撬開蓋子，慢慢爬向未知的地方去。





攻略重點

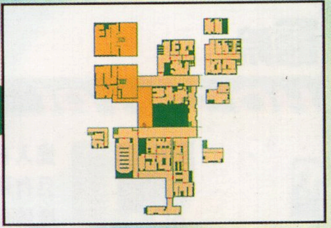
在遊戲機中心這個版面裏，玩者需要對付在系列中首度出場的敵人UT部隊，它們的體力雖然極低可是攻擊力卻沒有變弱，因此需要以快打慢免被圍剿。進入右側的房間可取得遊戲機中心鎖匙（ゲームセンターのカギ），藉此來開啟左邊那扇被鎖上的大門。

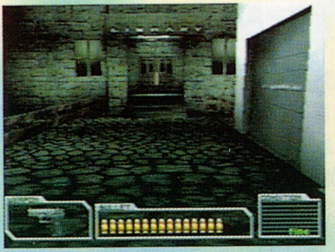
在酒吧內，玩者可先取得吧檯上的水渠蓋鐵棍（マンホールオープナー），用途是撬開水渠蓋往另一地方去，此外亦可在地下賭場和貨倉分別拿取急救噴霧（救急スプレー）與及手鎗C（ハンドガンC）。兩者尤其以手鎗最為珍貴，原因是它的實用性比起原本使用的手鎗A為高，取過後便可從貨倉的水渠蓋離開此處。

圖書館

LIBRARY

MAP refer to P.93

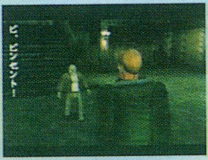


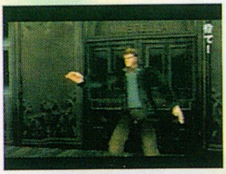


不知道是甚麼力量的驅使下，主角選擇了圖書館作為下一個目的地。打開那道沉重的木製大門後，主角看見一名個子矮小的老頭子，可是當那老頭一見主角面上便露出驚恐之色，邊在求饒邊往後退，從而更跑到右方的房間裏去躲藏起來。

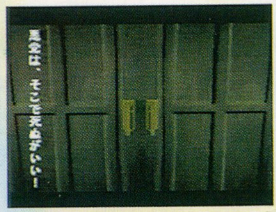
「你是誰？」主角查問對方的身分。「你在説些甚麼，雲遜？求你別要殺我！放過我！」就在主角聽得莫明奇妙之際，老伯發現在圖書館外傳來陣陣直升機行駛時的噪音。「是直升機！雲遜，這全是你的過錯！你令他們派來了那些『清道夫』將這裏夷為平地！」老伯未等主角作出反應之前經已跑掉。







「請等等！」無論主角如何叫停這老頭，都沒法改變他走掉這個結果，於是唯有在圖書館內自行搜索。由於這兒確實是間圖書館，在一樓沒有甚麼特別發現固然很平常，主角跟着便從樓梯跑上二樓去，在進入中間的圖書室之前可到左邊取得綠色藥草。



就在主角打開房門進入圖書室時，他發現有人從外面自行上鎖，無論用甚麼方法也無法將門打開。「哈哈哈…真是抱歉了，你必需死，雲遜。」房外有人正在説着。「直到現在為止，這兒也算是一個合適的地方，好讓冷血殺人魔長眠於此，哈哈哈…」

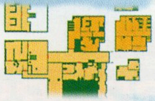
心知情況極為不妙的主角，估計房內應該有敵人正在等待他，向前行了幾步終於找到一頭獵殺者。「不是你死便是我亡！」主角邊大叫邊衝前亂鎗轟擊，不過敵人一跳已從容跳到另一邊去，這時他剛巧在桌子上發現了一把日式古舊鎗械，鎗內還有八發子彈。不一會，獵殺者已走到眼前並舉起巨爪，只是主角馬上轉身向其胸膛連開幾鎗，最終都能將它擊斃。

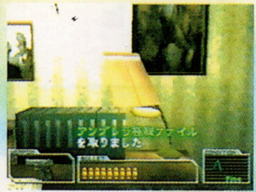




為了找那名竟敢鎖上自己的人算帳，主角於是馬上跑離圖書室，這時聽見大堂有腳步及關門聲，似乎那人已潛進了房內。當他返回一樓時，突然有幾隻喪屍狗從外面撲入來，主角於是不斷走位並找機會射擊之，解決牠們後再

醫院
HOSPITAL





進入右邊的房間去。在這層圖書室裏面結構較上層的為複雜，兼且有兩隻獵食者攔路，但為了突破重圍主角必需用盡任何方法來戰勝對手。他先不斷左右奔跑引開它倆的注意力，接着趁其凌空飛撲之際閃身從旁攻擊，不久第一隻便被殺掉，只是另一隻動作較為靈敏很難找出破綻，想了一會主角於是使用計謀來對付它。

「衝過來吧，小子！」主角大聲叫起來以引起獵食者的注意，那怪物果然如他所願真的撲過來，只是當他向右邊一俯——獵食者頓時與牆邊碰過正着，主角於是趁機踏住其背部，以極近距離向它的腦袋連轟多鎗。解決它後，主角取得桌子上的UMBRELLA極秘檔案，裏面記載了有關各種B.O.W.(BIO ORGANIC WEAPON）的行為模式和應對方法。

BIOHAZARD GUN SURVIVOR

UMBRELLA極秘檔案

本檔案是記載了1998年5月11日於美國ARKLEY研究所內發生的「T病毒」流出事故，與及大約4個月後在RACCOON CITY所發生的大規模BIO HAZARD，當中受到病毒所感染而誕生之新生命體「B.O.W.」的相關資料。而且現已知道除了這些以外，還有尚未確認的複數B.O.W.是存在着的，有關這些的資料則會在下一個檔案中記載。

B.O.W.FILE 1「喪屍」

受到T病毒感染的人類，失去了人類的理性本能，只是為了食欲而行動，經常為了人肉而行來行去。應對法方面，由於移動緩慢故此只要在遠離它的地方不斷射擊便可。

B.O.W.FILE 2「喪屍狗」

受到T病毒感染的狗隻，和人類喪屍比較因為肉體腐化情況並不嚴重，所以仍能用敏捷動作來襲擊，兼且對聲音敏感即使遠遠聽見走路聲也會衝過來襲擊。應對法方面，雖然可用手鎗來對付它，可是在其敏捷速度下要瞄準得好實在很困難。

BIOHAZARD GUN SURVIVOR

B.O.W.FILE 3「獵食者」

喪屍化後的人類若受到T病毒進一步的侵蝕，就會突然變異起來變成這個樣子。變型後的它會以四足步行及腦部外露，特徵相當顯著。和喪屍相比，其爆炸力能令它可以突然飛躍向上，另外雖然沒有視覺器官但取代之的是異常發達的聽覺。應對法方面，由於它會對聲音產生反應而攻擊，所以使用鎗械時要多加留意，此外它對腳步聲有極敏感反應，若無故隨便跑就會很危險。

BIOHAZARD GUN SURVIVOR

B.O.W.FILE 4「食人植物」

以植物作為基礎的B.O.W.。它從身體表面攝取水蒸氣以令它可作自立步行，還要注意其鞭子般的觸手攻擊。應對法方面，怕火的它若使用裝上了火炎彈的榴彈發射器會十分有效。

B.O.W.FILE 5「獵殺者」

將操作了DNA結構的T病毒，放到人類體內加以製作而成的B.O.W.。特點是下半身的肌肉比較發達，可作出高空跳躍來進行攻擊。應對法方面，縱使它可以一瞬間跳到獵物的面前，在這種敏捷動作開始時也有停下來的瞬間，最好便在這時攻擊之。

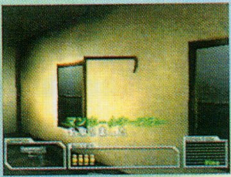
BIOHAZARD GUN SURVIVOR

B.O.W.FILE 6「TYRANT」

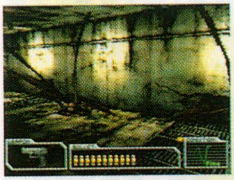
我們公司傾盡全力來創造的T病毒究極形態B.O.W.。此外，我們還有以TYRANT作為基礎的作品，包括有性質更為兇殘通稱叫做「TYRANT改」，與及把擁有知性的生物寄生於身內通稱叫「追跡者」的例子，都是由歐洲支部方面開發。應對法方面，在這種強韌的防禦力和攻擊力面前，任何手段都等同於無效。

B.O.W.FILE 7「　　　」

至今尚未完成的作品，理論上在培育TYRANT的遺傳因子時，若把某種物質放進裏面去，便可能大量生產更為兇殘的B.O.W.。但是，問題在於…



離開一樓圖書室後，主角在混亂不堪的工作人員房間內找到一支水渠蓋鐵棍，不過有甚麼用途目前則不大清楚，唯有先收起它以待日後可能用得着。從另一邊的鐵門離開，主角被數隻喪屍狗與及烏鴉所包圍，為免被它們圍攻他於是跑到較空曠的空地去，殊不知竟然發現一個能通往地下水道的水渠蓋。主角於是用鐵棍連忙撬起它，以慢慢爬進渠內看到底還有沒有其他出路。



「為甚麼漆黑一片的？」主角在水渠除了紅色的一點燈光外，已甚麼也無法看到。他向前慢慢行並碰了那紅燈一下，全間房突然光芒再現，原來那個是燈掣來的。這時，主角發現身邊有無數體型巨大的蟑螂，有些更從地上飛撲過其面上，極度難以忍受，他於是立即動身跑到出口那扇門逃跑去。

攻略重點

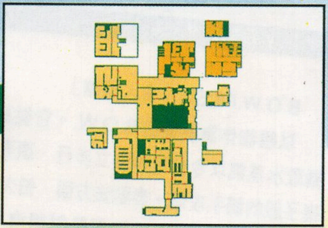
從小巷內側後半行到左側盡頭，再將損壞鎖匙插進匙孔就能進入圖書館內，這時會發生安迪和主角的事件。接着因右側的門被鎖上，於是跑上2樓去看看，可別忘記左面的綠色藥草。進入圖書室後，頓時發現門口已被人鎖起來，兼且一頭獵殺者正逐漸逼近，玩者必需以逐鎗攻擊的方法來對付這怪物，因為要將它打敗才能離開這裏。雖然如此，在右邊的書桌可得到武器手鎗D（ハンドガンD），彈數縱使不多但強力卻超越其他手鎗，喜歡火力強大的朋友不妨選用它。

由這時起玩者便可進入1樓的右邊門口，小心待在裏面的兩隻獵食者，要穩陣取勝可借助空間夠大的優點來走位躲避，同時亦能夠在此房拿到UMBRELLA極秘檔案（アンブレラ極秘ファイル）。再到下一間房取得水渠蓋鐵棍（マンホールオープナー）後，便可從出口離開返回小巷範圍，而這時攔截玩者的是喪屍狗或烏鴉，犬隻還好若是烏鴉的話就建議你快點逃走，因為浪費時間之餘亦會損耗體力。

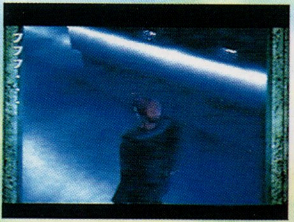
從水渠蓋爬落地下水道A去時，眼前除了一個紅點之外便漆黑一片，於是好奇地走過去按那個紅點，殊不知原來是個電燈掣。在光線充足的房內這時會發現有大量體積頗大的蟑螂，正在沒有規律的四處爬行，留意要把它們殺清根本是浪費時間，所以最好還是快點往出口離開進入地下水道A內。

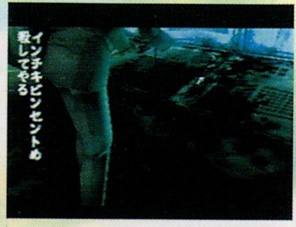
醫院
HOSPITAL

MAP refer to P.93



或許是直覺可取得較多藥物的關係，主角選擇了醫院作為第二個分歧點的目標。正當他開鎖準備進入之際，其實有另一個人早已洞悉其行動…





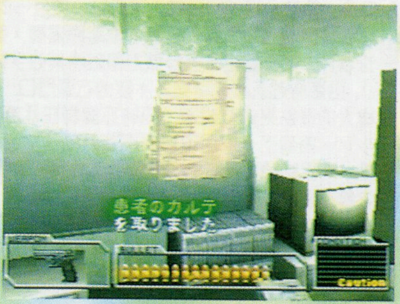
「哈哈…我絕不容許你逃離這裏。」那個神秘人透過監視器，看着主角的一舉一動來自言自語。「你要為了自己的所作所為來承擔後果！」接着他啟動了操作板上的其中一個掣，令封住別處的重厚金屬閘打開，而就在這時直升機的聲音在外邊響起。「甚麼？直升機？不要！那些『清道夫』經已來到了！唔…無論怎樣也好，一切不變照舊行動。」説畢他馬上離開監視器，準備他的所謂「照舊行動」。





説回主角那邊廂。穿過四處無人的大堂後，主角解決了眼前的喪屍便試圖打開左面藥劑室的門，發覺好像被鎖上了的樣子，唯有先進入右邊的掃瞄室。基本上掃瞄室亦早已成為喪屍的聚集場所，若在這裏調查就難免要大開殺戒…殺敵後主角在控制CT掃瞄器的電腦處調查，找到一個令掃瞄病床伸出來的按鈕，結果藥劑室鎖匙果然是放在掃瞄病床那裏的。

既然已取得鎖匙，那麼主角就趕快進入藥劑室，在沒有發現下他再往隔鄰的診察室，於桌子上找到一份患者病歷報告，記載了住在這兒病人的狀況。由於一樓似乎已沒有特別發現，主角因而從樓梯跑上二樓，看看還有沒有值得調查的東西。



BIOHAZARD GUN SURVIVOR

患者病歷

名稱：嘉莉蓮娜．艾斑查哥夫

性別：女　　　年齡：17 歲

身高：155cm　體重：43kg

健康狀態：良好

精神狀態：良好

藥物份量：（早餐）混合了精神安定劑 Tranquilizer 10mg 粉末的湯。

BIOHAZARD GUN SURVIVOR

患者病歷

名稱：史密夫．J．威廉士

性別：男　　　年齡：17 歲

身高：181cm　體重：72kg

健康狀態：良好

精神狀態：無氣力

藥物份量：（早餐）混合了精神安定劑Tranquilizer 10mg 粉末的湯；（晚餐）混合了安眠藥 Hallucion 5mg 的麵包。

BIOHAZARD GUN SURVIVOR

患者病歷

名稱：龍二．KOYUTA

性別：男　　　年齡：18 歲

身高：177cm　體重：59kg

健康狀態：經MRI檢查結果，証實小腦有靜脈癌。沒有商品價值。

（無效 INVALID）

BIOHAZARD GUN SURVIVOR

患者病歷

名稱：珍妮花．金寶

性別：女　　　年齡：18 歲

身高：165cm　體重：47kg

健康狀態：良好

精神狀態：不安定

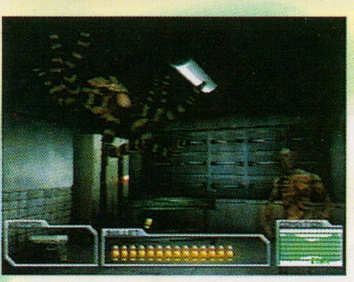
藥物份量：經過長期隔離生活所產生的對人強烈猜疑心，導致將精神安定劑混入食物的方法無效（每餐均剩下不少食物）。將精神安定劑溶解在飲用水裏，再讓她飲下相信是最佳的方法。



二樓基本上可分為左右兩邊房間，主角先在右邊的三間病房中取得藥草及急救噴霧，接着到左邊的取走新手鎗、用途不明的水渠蓋鐵棍與及找到啟動升降機電源的開關。當把這個開關掣啟動後，只要主角行近升降機時一名TYRANT會破壞天花板突然從天而降，為了離開這裏他於是利用這一層面積大的優點，不斷拉空位來找機會攻擊敵人。解決這名頑強的TYRANT後，主角從而乘搭升降機到地下一樓的停屍間，頓時被兩隻大蜘蛛所包圍，由於估計手上武器根本不足以應付這個場面，主角於是馬上跑到出口的鐵門去避開這場戰鬥。最後用水渠蓋鐵棍撬起水渠蓋爬鐵梯往地下水道去。







攻略重點

就第二分歧點的三個選擇當中，醫院可謂難道最高但卻擁有最多寶物的地方，只要閣下有一定實力就不妨選取這兒來玩。剛進入時並沒有敵人阻撓，向前行亦只有一名喪屍根本不足為患，而由於左邊的藥劑室被鎖上了於是先往右邊的檢查室。解決過妨礙着的三隻喪屍，玩者便要調查控制台那邊的掃瞄器開關掣，藉以令掃瞄病床推出來從而取得裏面的藥劑室鎖匙（薬剤室のカギ），與及旁邊的藍色藥草。取得鎖匙後可經藥劑室進入診察室，必需留意別被躲在自己身後的喪屍暗算；這裏有檔案患者病歷（患者のカルテ）。

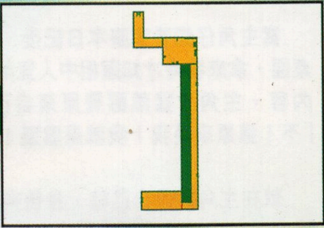
經樓梯行到2樓後，玩者眼前會有五間房，先說右邊那三間藏有寶物的病房。最近樓梯的一間雖然只有一隻喪屍，可是卻有秘寶急救噴霧，至於另外兩間則是由三隻喪屍看守，內裏分別有紅綠藥草各一。至於左邊兩間則有點不同，頭一間除了有武器手鎗B（ハンドガンB）外還有啟動升降機電源的開關，至於第二間則有水渠蓋鐵棍（オープナーマンホール）。令電源重開後，就在前往升降機那兒時TYRANT會突然出現，可利用升降機大堂的闊寬空間來製造空位閃避，而戰勝它就會有強力彈藥。

乘過電梯到達B1樓，出現在眼前的有兩隻巨大的蜘蛛，為免慘被毒化我勸大家最好逃之夭夭，而接着可從隔壁房間的水渠蓋通往地下水道A去。

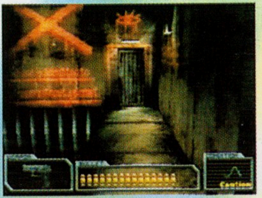
地下水道A

PRISON

MAP refer to P.94



撬起了黑鐵色的水渠蓋，前路茫茫的主角潛入了濕氣甚重的地下水道裏。可能是比較空曠的關係，只要稍稍移動腳步聲便會響遍整條通道，倍令人提心吊膽。在前端的門側邊噴有一些古怪符號，好像是邪教標記，又好像是記號似的，大大增加這兒的懸疑性。不理那麼多了，還是打開門看看究竟裏面有甚麼迎接主角會比較好。



在燈光頗為微弱的房間內，主角察覺到四周均貼滿了寶麗來照片，難道這兒的主人是寶麗來發燒友？在仔細觀察房中擺設時，除了在冰箱頂部找到一排散彈鎗子彈外，還在小書桌處看見一片寫着「管理人安迪日記」的筆記簿，主角於是揭來看看裏面寫有甚麼。





BIOHAZARD GUN SURVIVOR

管理人安迪日記

9月6日

由幾個月前開始便到來就任司令官的雲遜，我一直也未曾和那傢伙會面。表面上他是由UMBRELLA本社派來的精英份子，另一面則是個連殺掉同伴後也面不改容的人。呀，我長年累月都是躲在這個地下室內，這些說話和我也沒有大關係…

9月20日

聽到令人討厭的傳聞。前來赴任的雲遜司令官那傢伙，向着工場內的人下各種命令，每日都對由世界各地捉來的年青人進行殘酷的行為。到底為何他們會被捉來，對於沒理由知道實情的我來說，怎也不算是討好的說話…何況，這又與我沒有甚麼關係…

10月10日

昨天晚上，似乎是發生大件事了。詳細情形我不清楚，但好像是和雲遜的殘酷手段有關。

11月9日

終於等到雲遜司令官到來視察了。雖然只是說着些無聊的話，但也能看出他是一名殘忍的傢伙。原本我打算和他拍一張記念照片而矣，不過他真的動怒起來，果然是傳聞那般的討厭傢伙。



當主角仔細看完整本日記後，忽然發現有一張相片在桌面，拿來看時才知道相中人竟然是自己！聯想起日記的內容，主角才猛然醒覺原來自己便是殺人兇手雲遜。「不！這原來是我！我就是雲遜！全部都是我的過失！」



就在主角責備自己時，身後突然傳來開門聲。「你是誰？」主角連忙問那名剛走入來的少年。

「等等！」那黃衣少年神情緊張地道。「請你別要殺我！你做過的事我甚麼也不知道！」他邊說邊向後退，最後更從那扇門跑掉。

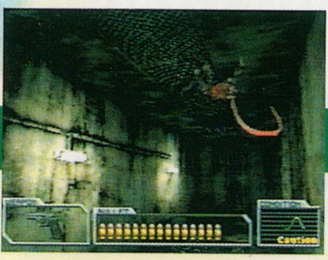


「停下來！」雖然主角企圖想留下該少年問過究竟，可是只能目送他跑得老遠去。主角這時開始知道自己的所作所為——殘殺異己、捉世界各地的年青人來做苦工、冷血不仁…真的想將自己殺死，不過在未清楚整件事的真相之前，唯有咬實牙根生存下去…



從那少年離開的鐵門走出去，看見通往外面鐵梯的主角頓時喜上眉梢，但當向前行幾步時忽然傳來「轟隆」聲響，一頭獵食者空降在主角眼前！聰明的他知道根本無需和它硬拼，只要向上一跳急速往鐵梯上爬，便和這條地下水道說再見。

「真正的戰鬥終於展開了…」



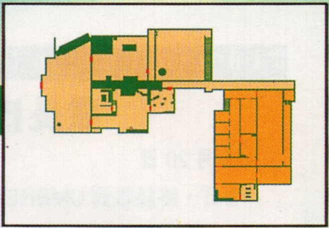
攻略重點

不論是由那個分支來，最終都會在這條地下水道A匯合，玩者只要一直向前行就能到達門口。在房間內可取得寶貴的散彈鎗子彈（ショットガンの弾），此外還有管理人安迪日記（管理人アンディの日記），而當看過日記後便會發生洛特出場的事件。在離開這房間後，前面會遇到1隻獵食者，雖然可借助「直線走位法」來對付之，不過建議還是立即跑去爬鐵梯吧，因為下一場劇戰正等待着玩者，嘿嘿。

監獄

PRISON

MAP refer to P.94



從漆黑的水渠爬回光明世界，在主角面前的是這裏相當有名、名叫天堂PARADISE的監獄，替這兒命名的朋友可真夠想頭。主角想了一會，覺得被囚禁在監倉內的盡是惡人積犯，如果連他們也變成喪屍那就不易應付了，不過即使是這樣也沒有法子，因為今場仗是宿命要他打的，就算要逃也逃不了⋯



拉開入口的巨型鐵門，主角驟然被眼前的大量喪屍嚇倒，為探求出路於是飛奔向另一邊的空位，以極速解決跟前的敵人。「一、二、三、四、五⋯」可能經已和血腥融為一體了，即使肩部被咬了一口也毫不畏懼，趕快替手鎗重裝子彈及研究下一步行動。「好，試試這一邊吧。」隨即步向左邊寫着「獄長室」的房間去。



即使是整齊條理的辦公室，在喪屍的配搭下也顯得雜亂無章，唯有以彈刑侍候。沿地染滿鮮血的文件，與喪屍遺骸交織出一幅壯麗的地圖，血路彷如通往藏寶地點的指引線。這話說得不錯，主角在獄長室裏發現一些重要物品，分別有打開單人囚室入口的鎖匙與及獄長日記，裏面記載了外人無法得悉的秘密。





BIOHAZARD GUN SURVIVOR



獄長日記

10月20日

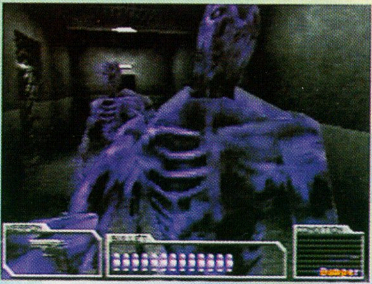
今日，終於收到UMBRELLA本社對前幾日的報告書，與及有關提出20個原料集體自殺事件的答覆。本社方面對今次的事件並沒有起任何疑心，兼且答道預定會繼續向我們提供來自世界各地的原料。其實我是受到雲遜司令官的命令，要將集體逃獄事件故意報告為集體自殺事件，至今感到有點後悔。

可是，在這裏如果要和雲遜司令官為敵，那就和死沒有分別。我對於那一晚，那群企圖越獄的年輕人尤如蟲蟻般慘被射殺時，雲遜那把殘酷的笑容無論怎樣也忘不了。司令官傳聞中是無血無淚冷酷無比的男人。他真的是殺人狂，本來我的職責是要將所有真相向本社報告的，但是我很害怕，很害怕雲遜司令官。我和他可算是一夥人了…

收獲豐富的主角欣然帶着戰利品離開獄長室，但奇怪的事情卻發生了，剛才被「殺害」的喪屍竟然會復活過來，主角怒腳一伸把前面喪屍的頭踢碎，接着不斷的開鎗、開鎗、開鎗…弄得雙手也發麻起來。「呼、呼…怎會這樣的？生命力竟然如斯頑強…」有感此地危機四伏，他於是加快腳步趕快往單人囚室。



主角以鎖匙開鎖進入單人囚室範圍，看見木桌上有一圈繩索，難道是囚犯們企圖越獄時遺留下來的東西？想到這裏主角馬上將之收好有備無患。向前行了一會，主角在單人囚室發現皮膚骨骼均嚴重退化的屍體，樣貌極為恐怖，他毫不猶疑舉鎗攻擊。突然，其中一頭撲過來一手揪起了他，令其呼吸變得極為困難，主角於是向它的手臂連開數鎗。



「轟轟轟轟…」血肉糊模的戰鬥及時終結，望着血淋淋的雙手主角不停自責「為何要逼我這樣做…為何…」可是戰鬥現在尚未有完結的跡像，皆因不斷有鬼哭神嚎般的喪屍叫聲傳來…





在搜查各間單人囚室時，除了發現數名頭顱被鋒利刃物割開的少年外，還有一本似乎由其中一名死者所撰寫的日記，看罷內容後主角越來越覺得自己冷血。從北側的出口離開，分別有左右兩條道路能夠通往其他區域，左邊的可通往另一條地下水道，至於右邊的則是往瞭望塔那面去。此外，在右側出口前有一間公眾浴室，裏面藏有威力強大的散彈鎗，好讓主角大開殺戒。





BIOHAZARD GUN SURVIVOR

年輕人日記

9月5日

在剛果街頭被一群黑人男子拉到這兒來，數數手指經已過了16天。初初來時甚麼也不懂得，但當看過這裏的機關後就知道我們其實是UMBRELLA製藥會社人體實驗的「土撥鼠」，被囚禁在此地純為實驗需要。這兒所有人都是UMBRELLA的社員，而女性則是他們的親人。

土撥鼠可算是來自世界各地，我隔鄰房間的那人來自中國，對面的是巴西，其他像俄羅斯和日本等等彷如萬國博覽會一樣，而奇妙地我們亦年紀相若，由最低16歲以至最高的19、20歲。UMBRELLA的人帶我們到遊戲機中心或俱樂部時經常有被監視的感覺，雖然口裏說着我們放鬆精神但是絕對騙不了我們的。絕對要從這裏偷走，無論如何現在也要集齊同伴。

9月10日

最近，同伴之間的言行有點有趣，總覺得食物是有被混入了藥物似的。每當我的意識模糊起來時，就越有這種感覺。

9月21日

救救我們！今天我們成員中的其中一人，在我隔壁的陳氏，被強行帶到山上的工場去。恐怕小陳真的一去不返了，其實上星期的安娜和積高夫也遭遇同一命運。我是知道的，知道被帶上山頂工廠是我們每人的宿命。這城鎮的雲遜以司令官命令來對付工場的人，方法是將我們的腦袋切開，然後在裏面不知抽取甚麼物質來。

昨天我們被帶到俱樂部時，工場的人告訴我們一些事情，原來雲遜是惡魔。不單如此，就連城內的女孩也不將我們當作人類看待，只是土撥鼠般視而不見。在這裏我們只是惡魔！反正遲早都會被殺，所以脫獄計劃必需盡早實行！

10月9日

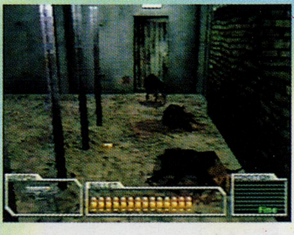
難得的機會來了。這個星期UMBRELLA那班人突然手忙腳亂，原因是聽聞美國那邊的研究所發生了重大事故，守衛均忙於搜集情報而忽略了監視我們。目前我們的集體逃

獄行動成員工作已安排好，史岱比茲和安歷基負責偷守衛的鎖匙，我和山崗負責調虎離山，至於吉川和費利比則負責安排武器。

10月10日

逃走路線經已決定好，將於今晚11時開始行動。總數20人的A班和B班會分頭行動，A班會由地下監禁室的通風口往下水道去，至於B班則會從瞭望塔以繩索通往市街地的周圍，我們當然會把繩索綁得緊緊的。但若然失敗了毫無疑問會被雲遜殺死，可是反正遲點他也會命令要將我們的頭蓋骨切開，對走投無路的我們來説必需有所行動。





行到操場時，主角發現有數頭喪屍狗在等待獵物的來臨，既然如此倒不如先發制人，馬上衝前盡快解決之？在連串悲鳴聲下，就算動如脱兔的犬隻亦不敵無情子彈，伏屍於泥土任由寒風吹過，凄滄情景頓時呈現。



繼續往瞭望塔前進，主角沿鐵梯爬上最頂部時找到有一個鐵勾，可用來扣住繩索借力爬下去，終於都能逃離這片地獄；這片充斥着怨靈的人間煉獄。

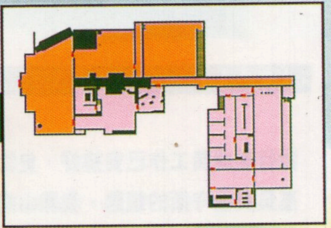
攻略重點

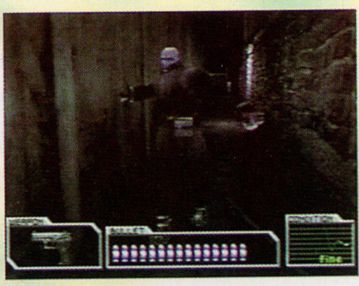
爬離地下水道返回地面後，玩者便置身於監獄門前，在大堂已經開始要和4至5隻喪屍開戰，不過應先進入左邊的獄長室以取得單人囚室入口鎖匙（独房入口のカギ）與及檔案之一的獄長日記（刑務所長の日記）。順帶一提，連接大堂與獄長室的辦公室是會不斷出現敵人的，即使打死多少遍也會自動復活，所以無需強行把它們殲滅（當然，這種房間的設立是另有目的…）。以單人囚室入口鎖匙開鎖後，千萬記住要取得桌子上的繩索（ロープ），因為沒有它就無法繼續玩下去，接着便可跑入監倉範圍取得年輕人日記（若者の日記）。由北面的出口走，玩者可選擇從地下水道或高台逃離這裏，分歧點在於離開監倉後究竟是往左走還是往右走，若往左邊行則可取得藍綠色藥草各一，右邊則可在浴室內取得散彈鎗（ショットガン）。

當行到操場時，閣下好彩的話便只會遇到幾頭喪屍狗，若然不幸的話則要恭喜你了，因為敵人會變成獵殺者2頭，你最好還是使用散彈鎗，否則小命難保。取得紅色藥草後，只要一直向前行就能找到鐵梯，爬上瞭望塔頂便可對着鐵架調查以使用繩索爬下去，可是強大敵人會瞬即出現在眼前…

市街地周圍
CITY AREA

MAP refer to P.94





慢慢地由繩索爬下來，主角以為噩夢經已完結，殊不知夢是會接踵而來的。在這條窄無可窄的小巷裏，竟然傳來陣陣巨響，原來老遠處有一個龐然大物——穿著深綠色軍褸的TYRANT正在行過來！如果這裏寬闊一點還有躲避的餘地，只是這兒實在太狹窄，為保性命唯有和它火拼。

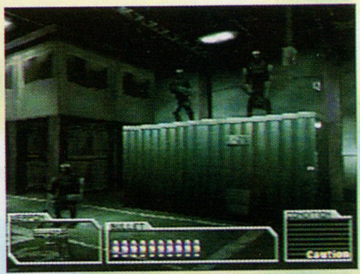
不知開了多少鎗，不知吃了多少拳，嘴角滲有血絲的主角最後都能令這名TYRANT倒下來，代價何謂一點也不菲，幸好從它身上找到一排散彈鎗子彈，戰算不至無辜被轟老拳。沿着十字路口的樓梯向上爬，主角進入了一棟大廈的頂部，正當以為四目無人安全之際突然撲來數個黑衣人，全部均攜帶 MP 5 輕機鎗有備而戰。



就在這種環境下，主角胸有成竹地舉起了滿彈的散彈鎗 S.P.A.S.12，朝蜂擁而上的特種部隊開了數鎗，瞬間平息了戰火。即使是人多勢眾，但耐彈程度極低的他們無法抵受得住無數鐵沙的攻勢，始終散彈鎗用途比手鎗佳是無可爭議的事實。



爬樓梯返回地面後，在盡頭可取得榴彈發射器專用的火炎彈，但對尚未取得發射器的主角來說意義認真不大，還是先收起來遲點應該用得着吧。跟着進入右邊的貨倉，主角發現有黑衣人蹤影，於是馬上舉鎗瞄準，殊不知除了眼前的敵人外還有兩名是站得老遠的！這時他才知道中伏，因而立刻遁走躲在貨架後面。



「呼…怎樣辦…有了…」主角盤算着接着而來的行動。他先跳向一邊以凌空姿勢擊殺地面上的 3 名嘍囉，隨之再彈回另一邊對着貨櫃上那兩個人開鎗，三兩下子便控制了局面。正當他滿心歡喜時突然聽到一記鎗聲貼近，連忙轉身施放回馬槍幹掉那個放暗箭的傢伙，只可惜大腿已被子彈擦過，血流如注。

「呀…真不小心…」他於是坐在木箱上整理傷勢，



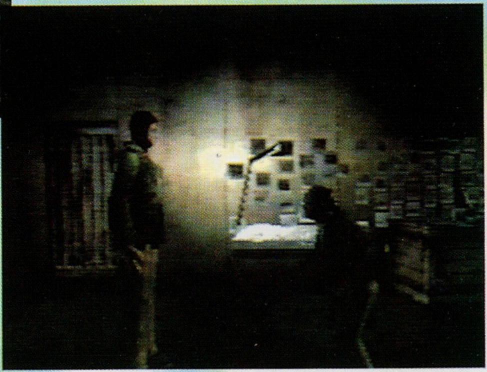
雖然皮外傷並非不痛，不過總比命中紅心好得多了。想了又想，他始終不明白那班黑衣人的構造及出現目的，因為他們不問因由便亂鎗攻擊，無論是自己還是喪屍等都無一倖免，似乎背後隱藏着不少秘密…可能是和這個島上發生如此異變有關。

腿部止血後，主角繼續他的行程。離開貨倉出現在眼前的竟然是事件的禍端—— UMBRELLA 大樓，真是得來全不廢功夫，就在這時他的腦突然痛起來，過往曾經發生過的情境逐幅逐幅浮現在腦海裏。



「UMBRELLA…這就是控制着整個城市的地方嗎？呀…呀…好痛！」主角竭力阻止腦部發出痛楚的感覺，但當然這是不可能的。「呀…到底…曾經發生過…甚麼在我身上？」

雖然他想知道的答案目前誰也無法告訴他，可是無論怎樣尋找過去是他唯一能夠做的事情。「要用這支鎗生存下去…生存下去…」



攻略重點

剛從繩索着地，玩者便要和遠處的TYRANT硬碰，由於幾乎無路可逃（如果你認為可以從它的兩側閃過去，那就隨便試吧，反正到時你便知道這是幾乎不可能的）故此必需和它硬拼。如果你懂得運用「逐步後退攻擊」就應當完全沒有問題，不過若無法順暢使用的話則唯有用最強的火力全力攻擊，即使被它還手也別停下來，否則絕對沒有勝算。只要把TYRANT打敗，玩者便會得到強力彈藥如硫酸彈等作為獎勵，所以並非完全沒有好處。

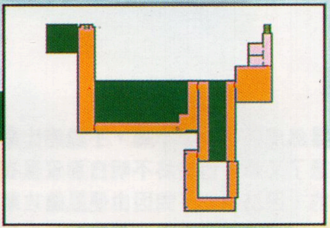
爬過鐵梯登上天台，玩者會遇到數名UT部隊，只要準確地逐一擊破也沒有甚麼難度。回到地面並取得火炎彈後，進入旁邊的貨倉會再次遇到UT部隊，但留意今次是有2名待在貨櫃上，需要盡快解決之否則會眼白白看着被屈體力；這裏還有散彈鎗子彈拿。

離開貨倉後，玩者便會踏入UMBRELLA大樓門前的區域，亦是地下水道B及俱樂部合流之地，玩者在進入大樓前切記要取得那株紅色藥草啊。

地下水道 B

NORTH SEWER

MAP refer to P.94





雖然在監獄時可選擇右邊的通道來離開，可是主角卻認為左側的地下水道路線或許會比較安全，因此他便沿着監獄地下室的通道走過去。甫行到地下室，眼前好像相當平靜，就在主角逐步前進之際右邊的鐵門突然塌下，裏面的喪屍紛紛湧現。主角馬上後退幾步以免被它們爪中，繼而利用手鎗對之連續轟擊，瞬間血肉飛濺肝腦漿地，而他在臨離開前發現入口那兒是有一株藥草的。

跟着，他進入了一間四周白絲滿佈的正方形房間，這裏合共有兩個空繭，主角頓時滿腦子產生疑惑：到底有甚麼在繭裏面呢？這時答案隨即的飛快出現在眼前。兩隻大小彷如犬隻的飛蛾突然撲向主角，令他頓失平衡跌在地上，稍一定神後敵人已再次飛過來，在其肩上咬了幾個洞。



「！」痛楚令主角變得憤怒起來。他不斷在房內找尋空間躲避，同時想着對付它們的良好方法，只是在無計可施下唯有以最原始的方法──子彈密襲攻擊。他先引其中一隻飛蛾撲過來，然後蹲下避開之再把它按到牆上，用鎗對着它的頭部連轟數響，這樣相信即使是老虎也不能架吧，而他亦照辦煮換以同一方式解決另一隻飛蛾。殺掉礙事的傢伙後，主角先服用剛才取得的藥草止血，再找尋離開的出口究竟是在哪裏，結果發現一個可容許整個人潛降下去的通風口於是連忙將繩索綁好，慢慢爬落未知的區域去。



在這條地下水道的中央水道區域，敵人都只是普通的喪屍，主角為免浪費時間於是嘗試一口氣跑過對面的鐵梯，結果沿路的喪屍還來不及作反應他已逃掉了。經過轉動速度很慢的扇葉後，主角在相連接的L字型通道遇上一頭獵殺者，雖然敵人張牙舞爪但亦因如此喉頭被子彈貫穿了。

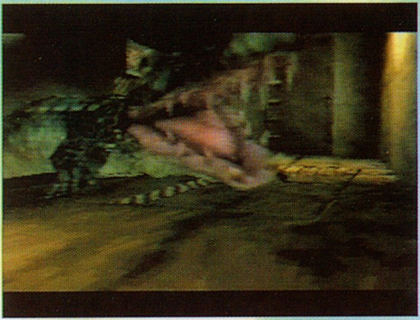


回到中央水道的對岸，很奇怪喪屍們竟然全部消失了，難道剛才主角所見到的全是幻覺？原來一具具



「浮屍」正在水道裏飄浮着，兇手正好是突然出現的獵殺者。雖然並不打算替喪屍報仇，不過這匹獵殺者始終也是會妨礙着的，因此主角唯有施以毒手。「RIP...」

主角繼續向前行並通過了污水處理池，頓然望見另一條通往地面的鐵梯，看來應該已很接近終點吧。只是有人竟然從後鎖上了鐵門，並說「哈哈…雲遜，死吧！」這些話，主角雖然很想知道這是誰人幹的惡作劇，可是噩夢卻已發生在眼前，因為有條鱷魚居然能夠撞破牆壁走進通道內！這未免太誇張吧…主角於是想退後些才還擊，只是另一條鱷魚亦以相同手法進來，主角唯有使用身上所有彈藥來射殺它們。不知連續開了多少鎗，只知對準鱷魚頭部來攻擊的他終於解決了這兩名頑強敵人…不，應該說是有史以來最難纏的敵人。





攻略重點

在監獄若不選擇從瞭望台離開，而是改為由左面的地下通道行，就會進入這個危機四伏的地方。首先要解決從房間內走出來的喪屍，接着在四周佈滿蘚絲的方形房間會遇到兩隻大飛蛾，由於它們速度頗快所以要不斷走位回避，另外火炎彈的效果也頗算不俗。戰勝後，玩者可從旁邊沒有被封着的通風口以繩索來離開。

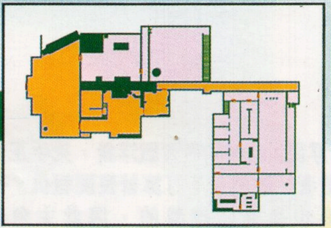
當踏入水道範圍時玩者會遇到喪屍或者獵殺者的攻擊，雖然喪屍不用太花神但若然是獵殺者的話就要多加留意了，最好使用散彈鎗以免被兩隻同時夾擊。穿過通風口進入L字型管道會有另外兩隻獵殺者，解決過後返回水道的另一邊則又會有獵殺者，但假如剛才在對面時已遠距離射殺它們就無需再應付。

取得沿途的紅綠藥草並繼續向前走，在終點前會被兇猛的鱷魚偷襲，而更不幸的是一次過要對付兩條！首先在向前移動時會出現第一條，但當被逼至節節後退時第二條便破牆而出，若時間掌握得不好就很容易被牠們咬死。較理想的打法是，在第一條鱷魚出現時，應盡最大能力以最快速度殺死牠，但若被逼至後退使第二條也走出來的話，應該依舊集中火力打第一條直至牠死掉，才找空位轉身對付第二條。打敗牠們後可從鐵梯爬回地面，抵達 UMBRELLA 大樓的門前。

俱樂部

CLUB HOUSE

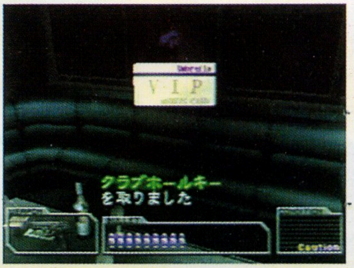
MAP refer to P.95





從監獄的瞭望台爬繩索到地下，主角看到遠處有一名身穿深綠色軍褸的巨漢，正不懷好意的逐步逐步前進，此人正是由UMBRELLA歐洲支部負責研製的量產型TYRANT。這時主角突然產生出一種奇怪預感：「似乎它和我總會多次碰頭的。」不知為何，這種想法老實講是十分不智的，可是它卻真的出現在他的心底裏…

以極速拉動扳機不斷開鎗，主角先解決眼前擋路的敵人，從而取得強勁彈藥作補充，跟着在十字路口時他發現左前方有一個門口，於是在好奇心的推動下他便走入門內。這房間雜亂得可以，兼且有另一個TYRANT出來阻撓，主角頓覺若要取勝就非要花很多精神才可。他邊避開四散在地上的啤酒瓶盛載器皿，邊轉身快速向敵人掃射幾鎗，經過兩三分鐘方能打倒它。



接着從另一個門口進入，主角才發現這兒是一間俱樂部，可是除了酒吧和樂隊伴奏台外根本沒有一點像俱樂部，皆因裏面一個顧客也沒有。由於盡頭出路的門口被電子鎖鎖上了，主角於是到二樓的貴賓房，結果在桌子上取得印有「VIP」字樣的電子鎖匙，與此同時另一名TYRANT亦突然出現，對主角來說既然剛剛那一個也不算難應付，這個又怎能考起他？



返回大堂後，第四名TYRANT亦出現在主角眼前，他亦照辦煮換用同一方法解決它。當走到出口使用那張VIP咭來擦過電子鎖時，大門果然應聲打開，最後主角順利到達UMBRELLA大樓的正門入口前面。







攻略重點

前半部份與市街地周圍的頭半相同，同樣要和實力高強的TYRANT決鬥，由於通道狹窄幾乎無路可逃的關係玩者還是盡全力將它解決吧。如果能靈活運用「逐步後退攻擊」就應該完全沒有問題，相反的話則唯有使用最強火力全力攻擊，即使被它還手也別停止下來，否則絕對沒有勝算，最後可得強力彈藥作為獎勵。

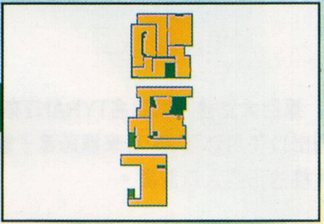
俱樂部的位置是在市街地十字路口的左面，甫進入便要在細小的房間內和第二隻 TYRANT 戰鬥，因為雜物較多移動時會有一定困難，如果對自己實力沒有信心還是逃走會好一點。在俱樂部大堂內有一株綠色藥草，而行上樓梯可在 VIP 房間內取得俱樂部大堂鎖匙（クラブホールキー），不過於取得的同時一隻TYRANT會出現並擋住門口，玩者要利用房間僅有的空間來走動躲避，當然若從門口離開便可避開是次戰鬥。

返回大堂後，這區域的最後一名TYRANT將會現身，它站在臨近出口的位置向玩者逼近，相比起先前在VIP房內的環境這次戰鬥會輕鬆得多，至於將它打敗後可走去出口調查旁邊那個裝置，用鎖匙咭來開門離開這裏。發生過UMBRELLA大樓前的事件，玩者只要記得取大樓入口對面的紅色藥草，便可進入大樓內。

UMBRELLA大樓

UMBRELLA BUILDING

MAP refer to P.95





就在主角戰戰兢兢踏入外觀陰森的UMBRELLA大樓時，兇獸的喘氣聲已不絕於取耳，令氣氛不其然也緊張起來。打開了大門，大堂內的血腥味道瞬即傳到主角的腦裏，而正當想分析這種感覺之際時間之神已不容許這樣做，因為躲在接待處後面的獵食者發現了主角的存在。



它的雙腳向前一彈，不消半響那怪物已高舉利爪跳到主角的前方，主角不由自主全憑反應的向旁邊回避，並高速拔起佩鎗向其身體轟了數鎗。它的肌肉相當結實，即使是幾鎗也無法了結生命，更造就機會讓它伸出長舌刺過來，在如此短時間下主角根本躲避不了，只能盡量側身閃開，但仍逃不過被割傷皮膚的結果。

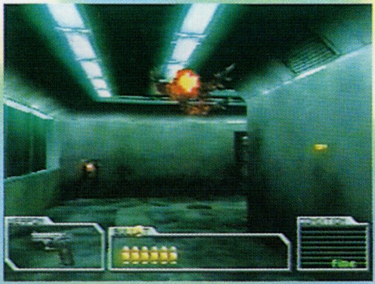
「你這混蛋中計了！」原來這一切都是主角所設下的圈套，接着他朝獵食者的口腔連開三鎗，子彈連同綠色及白色的液體從同一洞口飛濺出來，怪物亦就此無法再動彈了。雖然取得勝利，可是換來左手手臂被擦傷了，他於是連忙用地面上的布塊按住傷口，過了一會血凝固起來不再血流如注。而主角仔細搜索入口大堂到底有沒有任何藥物時，他洽巧在接待處的桌面上找到六顆大口徑子彈，只可惜不適用於手上的武器。

在升降機大堂裏，行屍走肉般的喪屍正飢餓地找尋獵物，它們一見主角便主即瘋狂地衝過來，似乎非要咬幾口鮮肉不可。四面為敵的主角急步跑到升降機的按鈕面前，不斷按掣希望升降機門快點打開，只是無論怎樣顯示牌上的數字燈也是動也不動的，越見焦急的他再也擦按不住，轉身對着那群喪屍連續開火。清脆的彈殼聲完全掩蓋了這兒的寂靜感，幾名喪屍被轟至支離破碎，主角頃刻的心情由此可以體會得到。



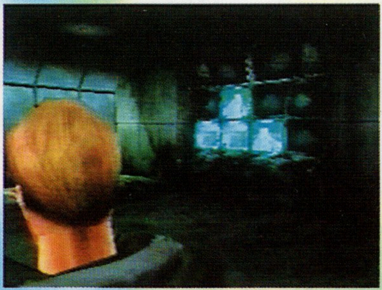


「叮噹」電梯門終於打開了，主角立即舉鎗作攻擊體勢，只是裏面並沒有怪物存在。在短短數十秒的乘搭過程中，主角腦海不斷浮現與喪屍及獵食者等敵人作戰的情境，幾乎令他陷入崩潰邊緣，不過他亦明白這是唯一的生存之道。不是你死就是我亡。

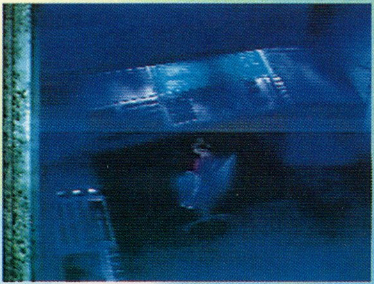


深呼吸一口氣後，他踏出升降機在13樓繼續沒完沒了的戰鬥。「踏～踏～」在眼前甚麼也沒有的情況下，遠處傳來了腳步聲，一種很熟悉的腳步聲。不，那些聲音互相交替着，今次應該是兩名對手吧。結果主角的推測沒有錯誤，兩隻獵食者正沿着天花板慢慢爬行過來，單看隨意在空中擺動的長舌已知它們絕對不懷好意。他舉起手鎗對其頭顱準確地開了一鎗，前方的一隻立即在悲鳴聲之下喪命，緊隨其後的則像發了瘋那般拼死衝過來，主角見機不可失於是馬上跑過去它的後方，轉身以回馬鎗作後腦攻擊。

為求安全，主角在大堂看清楚到底還有沒有餘黨未死，幸好已再沒有怪物出沒了，於是安心地找尋通往司令室的通道。雖然估計前方盡頭的是重要據點，不過那兒卻被牢牢鎖上，唯有先進入較接近升降機的房間去。



這是一間四周均被燻得黑黑的偌大房間，估計之前應該曾發生過火災事故，所以變成這個局面。他望見右邊的四台監視器好像有人正在活動，於是立刻跑過去看過清楚，原來是一名小女孩正無助地坐在椅子上，被四周的環境嚇得恐懼不已。



「喂喂！你聽到我的說話嗎？你到底是誰？你正在做甚麼？回答我呀！」近乎竭斯底里的主角對着那台監視器大呼大叫，只是聲音根本無法傳到那女孩的耳邊，無論怎樣做也是徒然。方知這樣做是多餘的主角轉身行到中央那張長長的辦公桌上，只見他突然掩着頭顱流露出痛苦表情，一幕幕記憶正在撞擊腦袋使其痛苦不堪——一名類似主角的人物，在燃燒着的房間裏面



撞向另一名白衣男子。「為何會這樣的？」他心裏雖然不斷想着，但始終也找不到答案。

就在對着監視器的櫃子，主角找到一本寫着「雲遜的日記」的淺藍色書，為了知道自己的過去於是馬上翻來看看。後來他才發現監視器那兒好像有甚麼東西，正當想行過去時突然有龐然大物穿牆而來，嚇得他連站也站不穩跌坐在地上，原來又是一名不懷好意的 TYRANT。



BIOHAZARD GUN SURVIVOR

雲遜日記

10 月 11 日

昨晚，被囚禁在監獄的原料發起集體逃獄，他們搶奪了鎗械來製造暴動。我將牽涉入事件的原料全部射殺，不過若被 UMBRELLA 知道這件事那就不得了，這會令我本來想將這　得到之功績作為送給本社作見面禮的計劃弄跨。結果我命令獄長，要將這件事以集體自殺的方式來處理，至於其他人亦被我阻止提及有關這件事…

11 月 8 日

平時對我的做法感到不滿的人，正為了向本社上層提訴我而在開始不斷搜集証據。昨天洛特這小子告訴我關於有間諜潛入了這個城鎮的事情，那傢伙或許與城裏的人扯上關係。暫時還是任由他行動吧，我應先調查他的背後關係和前來目的。那名叫洛特的小子是我在這裏唯一能夠信賴的人，真是件可悲的事。

11 月 19 日

城裏人們準備在本社將新一批原料帶過來的同時，把

對我的告發狀交給他們，説經已找到甚麼証據云云。絕對不能讓這件事情發生。跟着無論如何也不能放過城裏那班人，我定要他們知道背叛我的下場是怎樣…

11月22日

我要讓他們知道我的憤怒。T病毒正在城內四處散播，當然這次亦會偽裝成意外，總之現在這個城鎮已陷入破壞了的狀態，而我就光榮地帶着工場的研究成果返回UMBRELLA本社去。現在再沒有背叛我的蠢材了…不，還剩下一個人未解決，就是那個傢伙，那隻偷偷潛入這裏的老鼠。

雖然已有和TYRANT對戰的經驗，可是在其巨大軀體的影響下主角也顯得六神無主，手足無措。驀地，敵人鐵柱般的腳已伸高起來，準備猛然一擊踩向主角腿部，就在千鈞一髮之際他向右邊一滾及時避開了。「好彩…」來不及繼續説下去，連消帶打的第二腳已狠狠地揪向主角的肚腹，像皮球般不斷滾前，幾乎連胃液也吐了出來。主角深知如果無法制服眼前的敵人，根本就沒有機會繼續走下去，於是咬實牙根的向它連開十數鎗，用光子鎗便換彈匣繼續發射，直到它走近就馬上撲到另一邊去。過了兩分鐘左右，這名巨人最終也要倒地不起，敗在人類的意志之下，這時主角看清楚到底又甚麼遺漏，結果在辦公桌地下發現一張咭片鎖匙。



既然已取得這張咭片，那麼大概應該能夠打開剛才的電子鎖吧，主角於是折返外面走廊的盡頭，將咭片擦向該個亮着紅燈電子鎖的咭槽。「卡查」清脆一聲，那扇門的鎖終於打開了。在裏面大量電腦的襯托之下，盤據着的喪屍面上只有冷冰冰的綠色倒影，主角縱使疲累不堪



亦要舉起手鎗，把迎面而來的目標逐一擊破。誰人也知這是很無奈的事情。

就在進入相連接的房間時，主角聽到令人匪夷所思的對話。「…甚麼？」眾多疑團充斥在腦袋中，這令他不禁馬上衝前看看究竟發生甚麼事。

「雲遜？是我呀，我是你的母親。雲遜，請你聽從母親的説話吧，我要你離開UMBRELLA這個地方，並且停止進行那些可怕的罪行；總之回家就成了…」



主角跑到聲音的來源一看，發現竟然是個年幼的小女孩待在這裏，完全找不到有屬於該把聲音的中年女性在此。雖然只是稍稍望見，但她卻對主角頗為驚恐，只要他一靠近便馬上尖叫起來。「呀！放手！放開我！」那女孩喊道。「殊…請別要害怕，我是不會傷害你的。你剛才聽着的是甚麼錄音帶？」主角連忙追問那段説話的來源。

「我不知道呀！我只是待得悶透了才播放它來聽聽，是我的哥哥叫我留在這兒的。呀！放開我呀！」女孩仍在不斷掙扎，企圖甩開按住她雙肩的主角。「你的哥哥？」正當主角莫明其妙之時，一道鐵棒的黑影突然出現，主角於是馬上放手後退一步，原來此人正是曾經在地下水道時碰過面的少年。「別靠近她！莉莉，快跑！」在哥哥洛特的叫喊下，莉莉頭也不回便朝向另一個出口跑過去。





「把那東西放下吧。」主角企圖説服洛特將手上的鐵棒放下。「我不會傷朗你的，我可以保証。」不過洛特似乎對他毫不信任，還揮動棒子示意主角別旨意想化敵為友。「騙子！只要我一放下它你就會把我殺掉，我才不是這麼愚笨！現在你最好退後，並且別想行過來一步！」「我知道你轂以為我是一個殺人兇手，但是你卻攪錯了。我希望從來也沒有做過…」主角的話還來不及説完，洛特已跟隨莉莉的腳步跑掉了。

眼巴巴看着兩名弱小孩童離去，加上對自己的不信任態度，頓令主角不是味兒。在操作板上有一份雲遜的盜聽記錄，主角藉此來知道自己曾經被竊聽過些甚麼資料，跟着便從他們二人跑掉的方向離開。這裏原來是另一個升降機大堂，那個牆壁上被TYRANT打破的大洞顯然易見，只是當主角一按升降機按鈕又有TYRANT從洞口出現，可是急於追回洛特和莉莉的他已無法再等待，主動以快速動作圍着敵人攻擊，後來以廿多發子彈了解它。



BIOHAZARD GUN SURVIVOR

雲遜盜聽記錄

雲遜司令官的暴行，到了現在終於也無法再沉默下去。為了令他失敗，需要搜集各種決定性的証據，以向本社上層部報告。但是，他卻只有很少尾巴被人抓到，這樣唯有靠我們以較不危險的辦法，那就是他使用電話時的盜聽記錄了。這樣才能把令他敗陣的重要証據取到手。

至於這個盜聽記錄，就是在上個月的集體逃獄事件裏，他將全部年輕人射殺後並且把事實隱瞞起來的錄音証據，此外還有他到這裏赴任之前為了突出自己，甚至連同僚也能殺朗的事實都被錄了音。這個盜聽記錄將會在下週本社的人到訪時交出來，他便毫無疑問肴定失敗了，而由那時起平穩的日子將會再次降臨這裏。

和之前乘升降機的心情極為不同，這刻主角心裏只是想着「自己原來幹過如此可怕的事」「冷血麻木不仁」「為求目標不擇手段」等，根本容納不了「害怕」二字。當升降機停定後，回到1樓的主角看見遍地玻璃碎估計將會有事發生，於是舉鎗作預備之勢，只是再行前時僅發現一個亮着紅燈的電子鎖，而旁邊大閘卻是打開了的，情況有點奇怪。細讀過鎖右面的告示後，他才知曉是甚麼一回事，於是連忙用咭片鎖匙擦過該鎖，結果「必」一聲後他安然行過閘門，原來如果沒有解除電鎖就行過去，那麼便會有獵食者出現來殺死入侵者。想不到保安系統竟然連怪物也用得上。



沿着樓梯行到地下停車場，已能隱約聽見流浪犬的吠聲，他悠然自在地行向狗隻處，每當有一隻不知死活的撲過去時就會響起鎗聲，隨即變成完全沉寂的樣子。不知道是否上天的美眷，有一支簇新的榴彈發射器正好放在右邊的車子上，主角當之欣然接受，並朝向左前方的門口繼續他的行程。



攻略重點

在進入UMBRELLA大樓開始，玩者就要有長期作戰的覺悟，事關不論敵人數量以至難易度都並非可以輕鬆解決的貨色。首先會遭遇到的是獵食者或獵殺者這種強敵，由於空間較大故此可利用這裏的優勢來走位，但若要同時應付兩頭獵殺者就最好使用散彈鎗了；別忘記取得接待處那兒的麥林子彈。在喪屍群後乘搭升降機直往13樓，首當其衝的應該是兩隻獵食者（大多數會是它們），若喜歡較保守的打法不妨利用大堂的廣大空間，喜歡速戰速決的朋友就別吝嗇散彈鎗子彈了。留意，雖然不一定要將它們殺死，可是對接着而來的步驟會比較有利，因為以防從司令官室出來時被敵人偷襲得手。

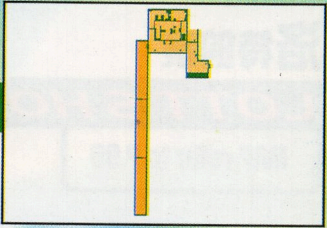
進入司令官室的目的，純粹是為了奪取咭片鎖匙（カードキー）來繼續行程，但由於在行近顯示器時TYRANT會突然撲出來，玩者可決定是否和它決一勝負，當然以司令官室的面積要走位也絕對不是一件難事；順道可在這兒拾取雲遜日記（ビンセントの日記）。跟着便往斜對面的中央管制室，必需先調查門口的感應器來使用咭片鎖匙才可開門，隨後幹掉裏面的喪屍就能到達情報處理室，這兒會發生莉莉及洛特的事件兼且可取得雲遜盜聽記錄（ビンセントの盜聽記録）。離開這裏在電梯大堂當按下按鈕會馬上出現另一個TYRANT，由於空間甚大要取勝應該不難，接着返回1樓在前方會有一個打開了的電閘，不過假如玩者沒有調查過旁邊的感應器就行過去的話會立即出現警報，同時會有一隻獵食者出現對付入侵者，因此切記別貪一時之快無視該裝置。

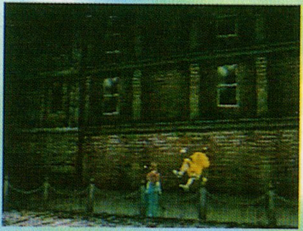
本大樓的最後關卡是地下停車場，一般來說都會有幾隻喪屍狗等待着，玩者可選擇是否與牠們戰鬥，不過初次前來時就必需取得放置在右邊汽車上的榴彈發射器（グレネードランチャー），因為只要沒有它的協助要完成遊戲就會變得極度困難。最後可從停車場另一端的出口離開。

污水水渠

GUTTER

MAP refer to P.95





在月黑風高的夜色裏，有兩名小孩子行近污濁不堪的水渠，原來正是洛特與莉莉兩兄妹。洛特毫不猶疑飛身一躍跳進水渠，「噗通」一聲響起即使妹妹如何朗怕緊隨兄長也是唯一的選擇，於是小心翼翼的跨過鐵鏈，盡量以不弄污衣服的力度慢慢跳落水裏。



「喂！」來遲半步的主角就算叫至聲嘶力竭亦不奏效，皆因他們並自己絲毫好感也沒有。眼見二人身影越縮越小，再待下去也不是辦法，唯有隨他們跳入水渠並前進去。走過沒有任何埋伏的第一段後，主角已望到石橋上有一隻獵殺者在左右踱步，於是拿出散彈鎗慢慢行等其出擊。「呼——噗通」不出所料，那頭獵殺者果然撲向主角的位置，只是早有準備的他已使勁向後一退，以稍微仰角舉高其鎗，對準敵人正中心轟過去。



雖然有點像港產動作片的火爆動作場面，不過卻換來全身濕透的代價，幸好沒有弄濕散彈鎗的子鎗。通過了第二扇鐵門，主角感到有點不對勁，但在光線不充兄下根本猜不到發生何事。「！！」他突然感到手臂上的傷口痛得發麻，原來前面有兩隻正在蜘蛛不斷噴出液體，主角於是跳到側邊先避其鋒，然後把之前取得的火炎彈放進榴彈發射器內，再向它們作出致命一擊。縱使把敵人變成熊熊火球，主角知道自己應該是中了毒，於是步履蹣跚的行過去鐵樓梯那兒去。



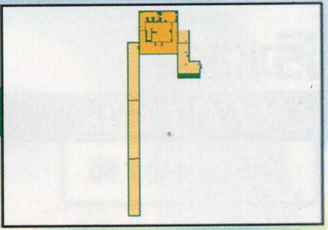
攻略重點

這關可算是整個遊戲中最簡短的區域，皆因地圖合共只有3格，戰鬥亦只有2場而矣。保持向前行直到進入了第二節水渠的中後部份，一隻獵殺者會從天而降攻擊玩家，根據實戰經驗要避開是次攻擊幾乎沒有可能，還是預早裝備散彈鎗以求瞬速解決它。至於剛行入第三節時兩隻大蜘蛛會馬上靠過來，雖然被牠們攻擊至中毒的機會很高，不過無需懼怕因為在下一個區域的入口便有藍色藥草給大家解毒用。

洛特的家

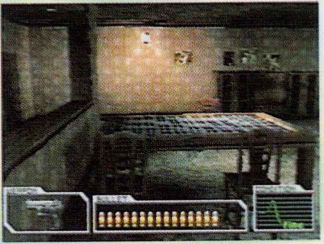
LOTT'S HOUSE

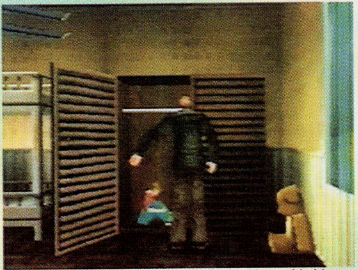
MAP refer to P.96





滿天星斗的主角爬過鐵梯後，發現有一間外觀相當和諧的房子正好就在這裏，這時他嗅到了附近有藥草的氣味，於是連忙找尋到底有沒有幫到他的東西，幸運地果然是能夠解毒的藍色藥草，兼且還有一株綠色藥草。接着他便坐在地上服用過藥草，等待藥力發揮後才繼續行動，正當想着下一步行動時遠處傳來喪屍的嚎叫，他心知不能再等了，於是背起鎗械走進屋內看看尚有沒有生還者。

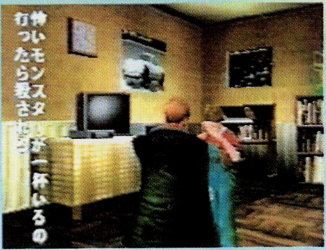




從屋內的擺設看來，這居所是一家幾口生活和諧的結晶品，只是眼前一個人也沒有，難道全部都已變成了喪屍麼？為找尋真相主角因而先進入右面的房間去。在房裏，驟眼望過去已知道這裏是小孩住的，因為相信只有小朋友會喜歡模型和玩具熊吧，而衣櫃內不知為何會有聲響傳出來，主角於是走過去調查一下看看是否有怪物藏身在內。稍為定神後主角一手拉開衣櫃的門，發現裏面的竟然是莉莉。

他接着把莉莉抱到房中間，詢問一些有關她和其兄長洛特的事，殊不知聽到原來洛特已跑到工場去尋找逃生辦法，留下胞妹獨自藏身這裏。





「不用害怕，我是不會傷害你的。你的哥哥洛特到了哪兒去？」主角向莉莉問道。「請你一定要救我的哥哥吧！他說他經由登山纜車站那兒前往工場。他告訴我他會在工場裏面找到逃離這個鬼地方的方法，但那兒是藏有一噸一噸的恐怖怪物的，我知道如果他真的要前往那兒，他便必死無疑！」聽到這句主角也心急如焚。「求求你！我們已失去了母親和父親，你一定要救救我的兄長，求求你！」

「我答應你，但別再哭了，好不好，莉莉？我可能曾經是一個壞人，不過這卻是以往的事，不會再是現在的我！（我一定會救回這兩名孩子，我在此立誓！）莉莉，你暫時先躲在這兒，我會去找尋你的兄長，找到後再過來和你會合。」主角安撫過莉莉後，便發現右邊桌子上有一本書，上面寫着「洛特的日記」。



BIOHAZARD GUN SURVIVOR

洛特日記

9月10日

今天，我在遊戲機中心看見被囚禁在監獄的人們，那些傢伙有以呆滯的目光望過來、流着唾液的女性，與及另一些以犯罪目光瞪過來的人，他們穿著的衣服不但殘舊身體還傳來令人討厭的味道。聽過爸爸與雲遜司令官的說話，知道他們與我們這群UMBRELLA人員是截然不同的人種來的。爸爸他們說過為了令這些人變回正敘，因而將他們帶到島上接受手術，以求盡早治癒病情。

10月15日

雲遜司令官把集體逃獄的人們，全部都殺死了。為何他要特地這樣做？確實，這班人是比不上我們，但也無需要殺死吧。為甚麼？我相信的人為何會這樣做？UMBRELLA與及爸爸等人，不是要利用手術來將這些愚蠢的人們變回正常嗎？為甚麼要殺死他們？

11月23日

鎮內發生恐慌事件！四面八方均出現了怪物，人人都很害怕！直到昨天還對我很友善的UMBRELLA叔叔們竟然向我襲擊，誰人、誰人能夠幫助我？

11月24日

連爸爸媽媽也變成怪物了。雲遜司令官說除了僅存的人外鎮內所有人均已變成怪物，再者也再沒有能夠依靠的大人…這樣，如果只是剩下我一個人的話，我又怎樣能救助我的妹妹莉莉呢？

我們二人要從這裏逃出去！



為了找回洛特，主角於是離開這裏前往登山纜車場，以爭取時間盡快到達工場。但當他甫一行出屋外，原本被關上的鐵閘竟然自動打開了，喪屍們紛紛走過來找新鮮肉吃，為免莉莉受到傷害主角於是快速地解決了這群敵人，即使手段殘忍點也在所不惜。

攻略重點

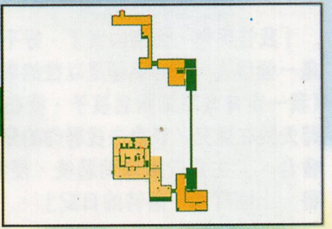
從水渠行到洛特的家時，玩者會發現盡頭圍欄外有幾隻喪屍，雖然現時無法走過去不過卻可預先幹掉它們，又或者等經過強制事件後讓圍欄自動開啟；別忘記入口左邊的2株藥草。接着進入屋內，左邊房間有紅色藥草，右邊的則是調查衣櫃發生莉莉的事件與及可取得洛特日記(ロットの日記)，完成後便可離開房子。由於在房內發生的事件實在不多，還是盡快從已打開的圍欄行過去登山纜車場。

補充一點，既然這裏同時可取得紅、藍、綠色藥草各一，即使受傷也好與其單獨使用綠色藥草倒不如等待取得紅色藥草好讓將兩者調合起來，藉以增強藥效善用資源。

登山纜車場

ROPEWAY AREA

MAP refer to P.96





由洛特之家門口沿路向東行，登上樓梯後便到達四面被鐵絲網包圍的登山纜車場，剛進入時主角已感到有強烈的不安感，突然有兩隻喪屍狗撲過來使他不小心丟掉了手鎗，情況十分危急。「可惡！」接着主角向前跳過去，拉遠與犬隻之間的距離，從而拿出火力強大的散彈鎗。「是你們逼我出手的…」雖然只是三數鎗，可是足已能令牠們粉身碎骨，隨之主角才施施然行回去拾起那柄手鎗。



當他向前行到一間小房子的門前，不可思議的事情突然發生了，在毫無預兆之下那扇鐵門突然飛出來，看清楚原來是裏面獵殺者所幹的好事。看着它來勢兇兇的，主角也不敢怠慢馬上舉起散彈鎗，只是一開火它突然發難跳到三四米高，與此同時那支散彈鎗剛巧亦用盡了彈藥，結果被它狠狠的爪中一下。

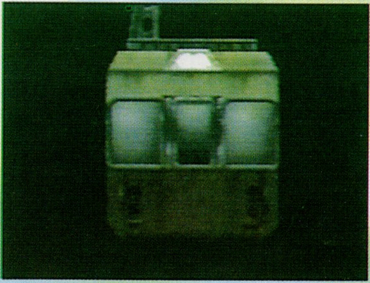
「…！很痛！」望着血流如注的手腕，主角估計已來不及替散彈鎗上彈了，唯有拔出手鎗和它硬拼。他不停地左右跑着以尋找空位，擾亂了敵人的注意力，兼且看準機會偶爾補一兩鎗，經過數分鐘苦戰終於都令它無法再次作惡，結束這場漫長的戰鬥。在小房子內主角幸運地找到一株綠色藥草，於是便馬上將它服用治療傷勢。





血停了，主角於是進入隔壁的房間，從格局看來這兒應該是控制室或動力室之類的地方，為了令山頂的纜車駛下來

他便按調查房內的操作版，輸入電源後不一會聽到了機械聲。「全中！」主角暗叫歡喜，但就在這時身後傳來玻璃粉碎的聲音，原來是兩隻有點像獵食者的怪物。它們外表和原版的大致相同，只是顏色較深看起來比較厲害，可是在主角的精彩射術面前一會兒後已能解決敵人。為何它們會在主角啟動電源後方才出現？相信這點沒有人能夠解釋。







就在登山纜車從高處駛下來時，主角馬上跑到車廂並且拉開鐵門進去，不過就在剛行駛時纜車頂不知為何有怪聲響。當車子停定鐵門打開後，一隻獵殺者突然向前利爪一伸——原來那種怪聲正是它跳到車頂時所製造的！主角以本能反應旁邊閃開，接着從敵人的腋下飛撲出去，以回身瞄準其腦部開鎗。雖然它企圖偷襲，可是仍不敵經驗豐富的主角，從而証明他的技術已不經不覺地進步了。然而，另一隻獵殺者已亦近在眼前，主角固然也不敢怠慢吧。



沿着路走並經過一條較短小的樓梯後，又有敵人出來加以阻撓，原來是量產化了的TYRANT。不知曾面對過多少次，主角已對這名敵人不感陌生，但和以往不同的是今次要一併對付其身後亂竄的喪屍狗。主角起初仍依舊舉鎗向 TYRANT 不斷開火攻擊，



但想深一層如果被那些狗纏住就無法專心打TYRANT，情況絕對不敢想像，他於是想出節衷辦法來，那就是在避開 TYRANT 後跑到鐵橋的另一盡頭，趕快射殺喪屍狗免除後患。結果，這個戰法出奇地成功，相信再沒有難關能夠擋得住他了。



向前行多一會兒，終於到達下個目的地的分水嶺，這兒有三個離開這裏的出口，分別是通往炭坑、山道與及懸崖小路。主角幾經思量終於下了決定到底往哪條路走，不過當然還有要記得取最左邊的紅色藥草有備無患。



攻略重點

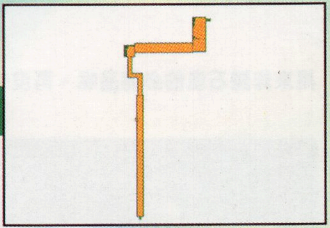
在入口首先要應付的是兩隻喪屍狗，對於訓練有素的大家來說難度已大幅度減低了，不過仍要小心別被無辜扣去不必要的體力，因為接着會出現的藥草已買少見少。當行近右邊的控制室時，留意獵殺者是會突然踢開鐵門飛撲過來的，要用散彈鎗快速解決它還是要詳省子彈就要視乎大家的需要，不過由於只有一隻的關係可以用逐鎗追打的戰法將之擊斃。跟着便到動力室調查操作板，讓纜車的電力啟動從山頂降下來，不過在調查的同時兩隻獵食者會從窗外衝入房內，玩者只要馬上跑到出口離開便無需和它們糾纏下去。然後可返回入口乘搭纜車上山，記着最好先裝備散彈鎗護身。

為甚麼要這樣做呢？因為一隻獵殺者會在玩者離開纜車的瞬間舉爪攻擊，所以可即時開鎗截擊先發制人，而有時附近還會有一至兩隻獵殺者徘徊着等開餐的。解決過這些敵人後，當行到鐵橋時一隻TYRANT會聯同兩隻喪屍狗夾擊玩者，首先可在遠距離不斷開鎗攻擊，等它將近行到時便繞其身後跑到另一邊去，原因是避免遭受兩者同時進攻。只要盡快解決那些狗隻，剩下來的TYRANT就不難應付了。再繼續向前行便會到達遊戲的最後一個分歧點，若想取得道具就應該選正中央的炭坑，若對和 TYRANT 戰鬥有信心可選右邊的懸崖小路，若想輕鬆通過的話就最好選左邊的山道。

炭坑

CAVERN

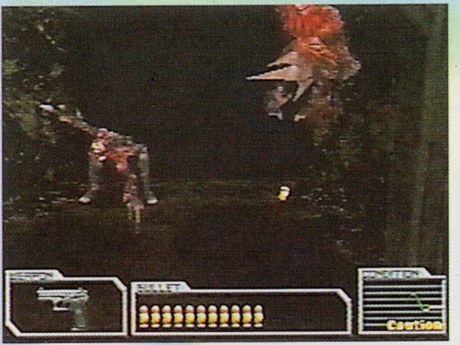
MAP refer to P.96





經過一輪思考後，主角決定從正中央的炭坑通往前方區域去。在炭坑入口那兒掛了一塊告示牌，上面寫着「地下通道建設中，無關工程的人嚴禁進入」，這是否意味裏面有倒塌的可能性？不過顧不到那麼多了，主角帶着沉重的步伐踏進漆黑的地下通道內。

炭坑內基本上近乎全黑，伸手不見五指需要憑感覺來移動，幸好向前行了一會兩旁便開始有電燈，才不致於完全靠觸覺。在寂靜的通道內即使是水滴聲也能聽得清清楚楚，更何況是人類和怪物的腳步聲？當主角聽到遠處傳來「答…答…」的獵食者移動聲響時，便想也不用想拿起手鎗作攻擊體勢，準備迎戰。「果然不出所料！」他的估計一點也沒有錯，就在來得及作出反應時一頭獵食者已如狼似虎的飛撲過來，至於另一隻則待在旁邊捕捉黃雀在後的機會。主角拉扳機的速度彷彿比平時快，鎗聲亦比平時來得密，那東西不消半分鐘已成為窩巢，嚇得旁邊的怪物企圖跑掉，主角邊衝前邊開鎗不斷追擊，它亦隨之倒地不起喪命。



行到盡頭打開過木門後，主角需要繞過短小的鐵橋才能進入另一邊去，周圍也沒有人類的熟悉氣息，只有鐵銹和怪物血液的味道，難道所有工人都已被怪物解決掉？那麼洛特若經過這裏就必定會很危險了…不，一日沒有見過他的屍首，即代表他仍是生存着的。進入相連的小型倉庫，雖然這兒髒了點不過卻有令人意思不到的發現，主角竟然在此找到硫酸彈！或許這是工作人員



用來炸開石塊的必需品呢。再沒有發現後，他便從另一個出口離開。



眼前的是在兩座小石山之間所築起的一道橋，雖然長度只有幾十米可是行過去時總是戰戰兢兢的，因為總不知道甚麼事會即將發生。正當主角逐步向前行時，一頭獵殺者竟然從橋的下方跳上來，多誇張的跳躍力啊！為免被殺他於是越跑越前，但是另外兩隻獵殺者亦相繼出現了，在別無他法之下主角唯有拿出散彈鎗來，向着這些討厭的怪物亂轟。



「為何它們能跳得這麼高？」縱使打倒了敵人，也無法竭止他有如此的想法。可能是和之前的情況不同吧，以往獵殺者最多只能跳到三至四米高來攻擊，不過估計橋底和這裏相距起嗎有十數米…

在通往出口之前，主角需要先穿過放置了不少木材的大型貨倉，可是甫進入已聽到喘氣聲，數清楚應該是合共三隻獵殺者。這下子可真麻煩了，因為散彈鎗子彈已所餘無幾，若再浪費下去的話就不知怎辦，不過如果連這裏也過不了再說將來也是徒然的。接着主角便跑過去向着那些獵殺者開鎗，不知道是否幸運女神的眷顧，以散彈鎗的穿透能力竟然能在兩鎗下便把敵人全部幹掉——可能是它們排成一條直線好讓主角節省子彈吧。怎樣也好，行程繼續。



攻略重點

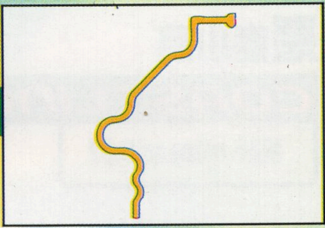
炭坑面積雖然不算太大，可是已有幾隻強敵等待閣下的挑戰，但若想要寶貴道具就唯有硬着頭皮戰鬥。在視線受阻的第一段炭坑裏，向前行了約三分一路程便會出現兩隻獵食者，玩者一看地圖就知道這兒相當長，善用這個優勢將它倆打倒也不是困難的事，但留意由於燈光微弱故此往往要在雙方距離較近時它們才會在畫面上出現，一不留神被凌空爪中那就不太好了。

繼續向前行可在房間內取得硫酸彈，而跟着在長長的橋上會分別有三隻獵殺者突然撲出來偷襲，建議最好將它們逐一引出來以手鎗慢慢解決，因為若利用散彈鎗就需要大約6鎗，計起來不大化算。然而，在相鄰的貨庫裏又有三隻獵殺者，但有趣的是它們會先排成一直線，只要開鎗速度夠快那麼只需2鎗便能藉其貫穿能力完全制服之；別忘記取得左邊的綠色藥草。

山道

MOUNTAIN ROAD

MAP refer to P.97



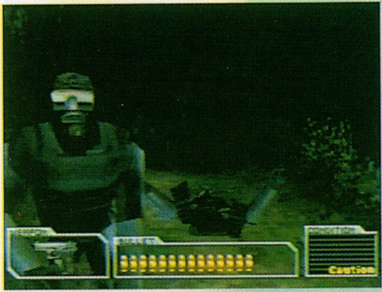


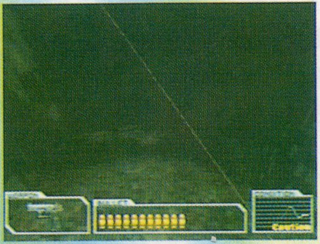
思前想後過好一陣子，主角選擇以左邊的山道通往前方區域去。沿路由於光源不足，故此視線相當微弱，行起來需要比平時更為謹慎，否則成為了怪物的茶點也可能不知道。

主角稍稍向前行時，已感到有腳步聲亦步亦趨，故先拿起武器作自衛。不一會，大量身穿黑色特種部隊制隊的UT部隊從四方八面衝出來，主角於是舉鎗準備攻擊，只是他們均作後滾翻來回避，繼而以其MP5機鎗向主角亂掃。當然主角亦非善類，他早已跳到旁邊找樹木作掩護，避過敵方之攻擊後才拿出散彈鎗轟向之。



「嗶…嗚…」大量不屬於人類的慘叫聲劃破了寂靜，遺留下來只有黑色的制服和鎗械。接着主角繼續前往，良久也沒有追兵趕來，正當以為一切已解決之際突然發現一束紅光由腳慢慢向上掃過去，不消半秒便明白發生甚麼事的他早已跳至一旁。「砰！」那紅外線正是來自敵方狙擊手的步鎗，主角慢慢爬上身旁的大樹，再向那名狙擊手的頭 給了一記子彈。當確認再沒有人企圖要伏擊自己之後，主角便不斷向前行直到山道盡頭的終點。





攻略重點

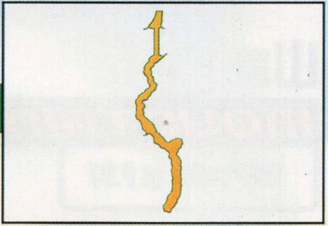
從登山纜車場進入山道地帶，玩者需要在這條相當漆黑的山路裏不斷前進，目標是盡頭連接郊外大屋的出口。在山道開頭部份玩者會遇到數批UT部隊的襲擊，雖然他們弱不禁風只需一兩鎗就能解決，不過由於為數不少故此還是謹慎一點比較好，始終回復道具已取得八八九九了，能節省的話就最好別故亂浪費。

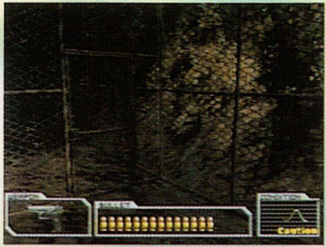
較數大約十多名的UT部隊會以三至四隊的陣容，在沿路上撲出來截擊玩者，只要確保每鎗都能命中要順利通過也絕非難事。繼續向前行直至全程五分之三左右的位置，畫面會突然出現紅色光線，原來是有狙擊手在別用瞄準玩者攻擊，因為閣下是無法還擊的唯有一口氣跑過去，盡量把損傷程度減至最低。只要能避開這個攻擊，就能直搗黃龍通往郊外大屋了。

懸崖小路

COASTLINE

MAP refer to P.97

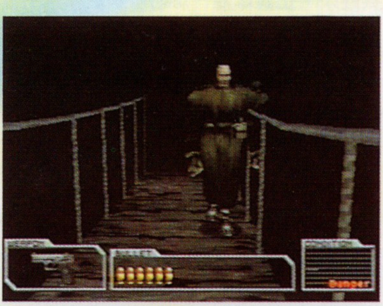




分析過三條路的特性，主角還是經由右面的懸崖小路繼續前進。不過，不得不承認他的失運，因為當主角推開鐵閘剛行了不久，山頂突然傳來震耳欲聾的聲音，原來有十數塊大岩石從山頂滾下來！走避不及的他從而跟隨岩石的墮勢一併跌進山谷去。



不知昏迷了多久，主角終於從睡夢中醒來，雖然只是受了輕傷可是經已不知道到底身在何方。沒法子吧，唯有沿路不斷向前走希望能夠通往目的地的附近吧，但當走了幾步噩夢般的 TYRANT 又再出現，經已再沒興趣和它糾纏的主角於是用最快的移動方式，像游擊戰那樣逐次逐次攻擊，這方法對並不算太靈活的 TYRANT 來說確實相當有效。



解決過沿途出現的另外兩隻TYRANT，主角幾經辛苦終於都行到整條小路的結尾部份，可是當他行到吊橋時下一隻 TYRANT 已整裝待發。在這情況下，主角根本無法利用剛才的方法來戰鬥，逼於無奈下唯有拔出威力甚強的散彈鎗，將這名討厭的敵人轟得魂飛魄散。

攻略重點

同樣屬於最後分歧點的分支路線，懸崖小路的難易度可謂三者之中間左右，因為它無需要對付大量攻擊力頗強的獵殺者，也無需面對以量取勝的UT部隊，不過這次的敵人卻是難纏的TYRANT軍團。

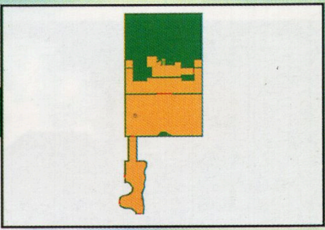
剛進入這裏不久，兩名TYRANT會在沿路上相繼出現，由於光線微弱所以往往要在較近接它們時才會發現。只要玩者能善用「逐步後退攻擊」這關根本不會構成問題，但若只能用「直線走位法」等中級技巧就唯有花點時間慢慢來了，而整條小路合共有四隻TYRANT，如能夠捱到此階段這應當不算大問題。

順帶一提，雖然有話打倒TYRANT會得到強力彈藥作為禮物，不過在這裏、工場B1樓與及B3樓多門房間的TYRANT複數戰則是不會有彈藥的，原因是只要在同一畫面內有機會出現兩隻或以上的TYRANT時，根據系統設定即使打倒它們亦不會有任何強力彈藥出現的，敬請留意。

郊外大屋

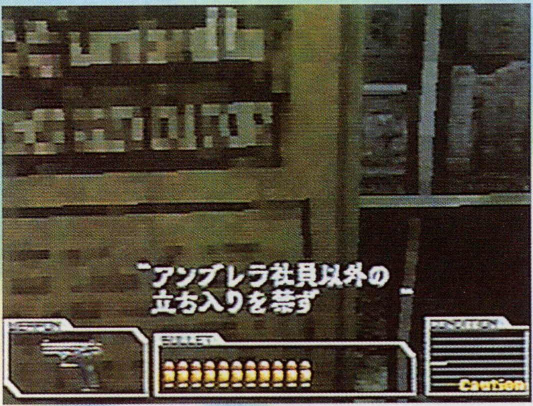
MANSION

MAP refer to P.97

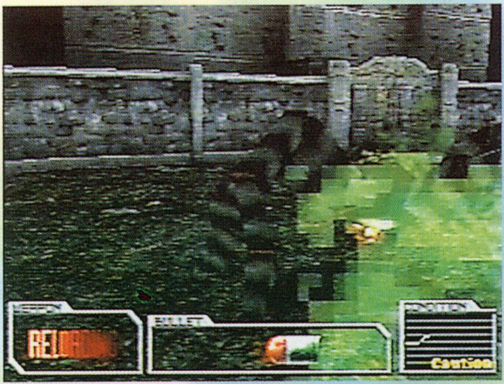


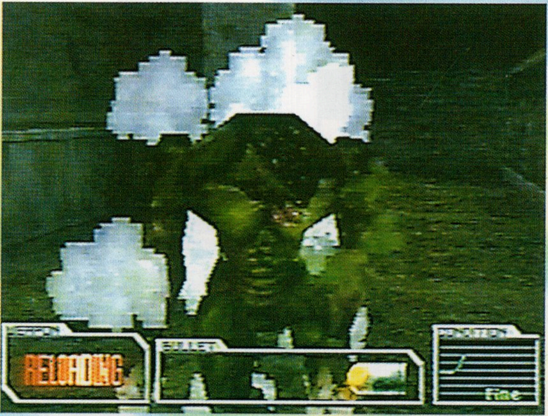
無論之前選擇了哪條路，最終都會匯合在一間郊外西洋大屋的附近，在如此喪屍遍野的景象下這種大屋更令人倍添恐怖感。跟前的狗吠聲經已習以為常，就算是四條狗也無礙主角的戰鬥心情，更何況是各種殘暴的怪物兇獸？解決那些狗後，主角便一直向前行到鐵閘前面，那兒掛了一個「UMBRELLA社員以外者嚴禁進入」的告示牌，心想裏面必定是UMBRELLA的重要據點，因為記得莉莉説過洛特正進入了那間大屋內的工場找尋逃生方法，想到這裏主角便馬上闖入大屋的範圍。





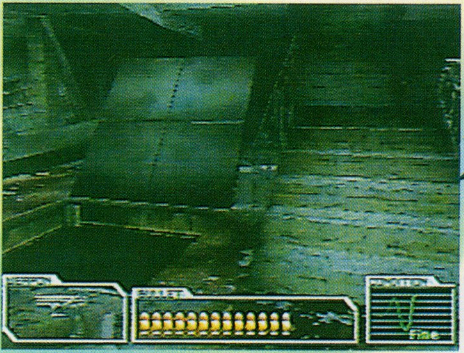
穿過鐵閘後在主角面前負責擋路的，正好是兩隻體大如牛的大蜘蛛，它們不問因由地快速爬行過來。根據一般生物常識昆蟲是害怕火攻的，主角於是拿出預先裝備了火炎彈的榴彈發射器，向着首當其衝的大蜘蛛發射一記火炎彈，只見被燃燒中的它彷如一個大火球，兼且燃點起附近的草堆。不知道是不是天意，當第二隻蜘蛛試圖撲過來主角那兒攻擊時不慎被火堆燒到，瞬間變成另一個火球，場面十分壯觀。在滿天繁星的孤島上，這兩個火球頓令冷清的環境滲透出溫暖感來，即使是雙手沾滿鮮血主角也被這種情境吸引着。「很美麗啊…不，現在並不是説這種話的時候，因為洛特和莉莉還等待我去救助的！」





經由圍牆外的門進入大屋入口前面，主角即使用盡九牛二虎之力也無法打開大門，似乎裏面應該是鎖得緊緊的，唯有另找進入屋內的辦法。就在這時，幾隻目露兇光的獵殺者突然出現，為免再虛耗子彈主角因而拼命地奔跑，務求盡快找到入口進屋。在左面幸運地找到了綠色藥草，不過正當轉身想走的同時敵人已跳到眼前，主角用盡全身氣力撞開了它，繼而跑向另一面去，最後在右邊找到一扇側門，於是立即打開它並在進內後將門反鎖起來。

在一片頹垣敗瓦下，主角看見屋內完全沒有任何生機，僅有的是絕望和失落感，這時忽然傳來一把男孩子的叫聲驚醒了他。「洛特？」大概應該沒有攪錯了，於是在大廳內找尋聲音的內源，結果在左邊發現了一個榴彈彈藥，另外正中央有一道通往地下室的樓梯。





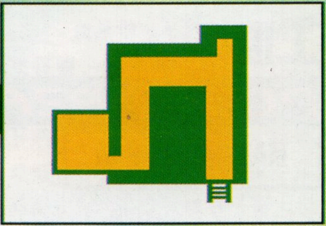
攻略重點

通過悠長的道路後，玩者便置身在一間西式大屋的外面，幸運的話會遇到喪屍狗，若然不幸敵人就會變成獵殺者，兩者的打法大相逕庭，喪屍狗還好可用普通鎗不過複數獵殺者就需要借助散彈鎗了。而由於這種情況會經常出現，故此平時應該盡量節省強力子彈好讓日後安寢無休。

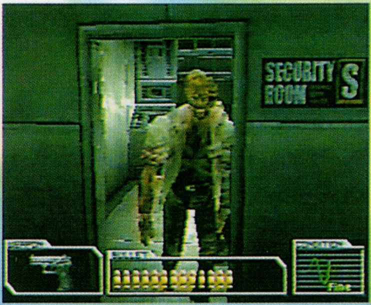
在大屋的圍牆會遇到大蜘蛛或喪屍狗，若是蜘蛛就應該避之則吉以免浪費彈藥及藥草。接着在大屋門前通常都會出現幾隻獵殺者，建議盡量別打草驚蛇，可能的話用手鎗逐隻對付，否則當兩三隻一齊攻過來時使用強力武器便成為唯一辦法了。從右側入口進入屋內，取過左方的榴彈就可經正中間的樓梯走落地下工場。順帶一提，屋外左邊的綠色藥草可謂全遊戲的最後一株了，餘下來的戰鬥就要靠大家的實力克服。

工場
PLANT B1F

MAP refer to P.97



終於都到達了敵方的開發工場，主角深知這一仗應該是異常艱辛的，可是當想起要求生保命與及拯救洛特兩兄妹脱離險境，便產生原動力勇往直前。第一層樓並沒有甚麼特別之處，走近升降機又發現它無法啟動，於是到左面房間看看有沒有電源裝置之類的東西，不過在門前卻被數隻身穿研究人員服裝的喪屍包圍。「別走過來！我不想傷害你們！」雖然已變成了喪屍，不過它們始終曾經也是有學識的人，死在鎗彈之下實在太無辜了，然而上天也沒有給予機會主角去選擇，為求進入那兒唯有舉鎗攻擊之。



解決過眼前的喪屍群，主角得知那房間原來是動力室，而放置着的機器則是可用來控制升降機的，只是尚欠電源而矣。洽巧，在左邊有一個黃黑色指示的開關掣，似乎是整個房間的動力來源，主角於是將它啟動，結果一如所料房內的控制裝置均開動了，與此同時升降機亦慢慢升上來。臨行前主角取走放置在地面上的麥林手鎗，繼而乘搭升降機到 B2 樓。





攻略重點

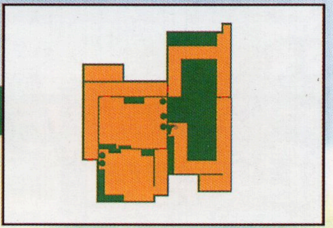
幾經艱苦，戰鬥終於進入最後階段，如果閣下發現已身無藥草、體力呈現黃色甚至紅色兼且續彈用盡，大可寫定投降書屈服了，因為即使如何小心以沒有回復道具的情況下想毫無損傷完成遊戲，那近乎是不可能的。不過無論如何也好，若已有被殺的覺悟，筆者建議各位還是盡量節省強力彈藥，以讓下一局開始時有較多子彈和敵人周旋。

在地下工場的B1樓，首當其衝朝着玩者行過來的是喪屍或是兩隻TYRANT，喪屍不難應付故無謂介紹，不過在狹窄的通道裏面對着TYRANT就顯得很棘手，除非對「逐步後退攻擊」戰法的操作相當純熟，否則還是邊捱揍邊不斷開火還擊吧。打敗這些敵人後可前往警衛室開啟電源，讓升降機上升來通往 B2 樓，而在臨行前千萬要記得拿威力強大的麥林手鎗（マグナム）。

工場

PLANT B2F

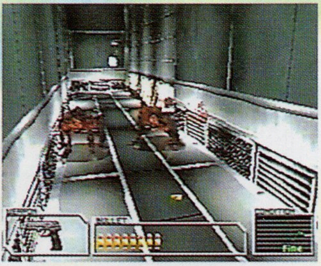
MAP refer to P.97





即使升降機的踏板還未降至最底，主角已瞧到數隻肌肉腐爛的屍體在行來行去，嘴角不斷流出令人嘔心的液體，看起來很像幾天未進食過般，比起之前的那些還要惡劣。它們的身體理應脆弱得多吧，只是每隻也要多開幾槍才能把其制服，主角也不禁擔心往後的攔截者會越來越難應付。這兒合共有左右兩道重型鐵門，均是利用電子裝置來控制開關，從其保安程度已知這裏一定收藏了非常重要的物品。

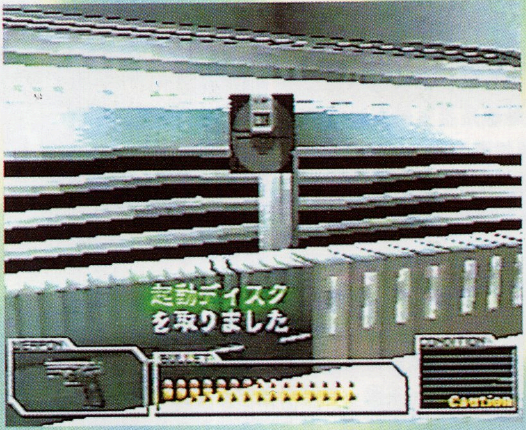
既然不知道左右兩邊有何分別，他隨意選擇先行左面，可是在裏面經過一輪通道後只有一台控制用電腦，但卻需要起動光碟才能啟動它，主角於是折返右邊找尋到底有沒有那隻碟存在。在科幻感十足的通道內，彷彿好像有人在監視着主角似的，向前行幾步監視者終於出現，原來只是兩隻惹人討厭的獵食者。利用了走廊較長的優勢，不消一會已將它倆消滅，至今他已完全不放這種弱小怪物在眼內。當繼續向前移動時，主角發現盡頭的門是需要ID咭才能打開的，於是決定先進入和獵食者開戰時旁邊的房間。





主角左顧右盼房內，希望可以找到重要發現，但結果除了桌子上的硫酸彈外，便只能看到淺藍色培殖瓶內的生物正在浮游着，雖然欲破瓶而出可惜無法做到，當然若它們跑掉出來那麼主角便會很頭痛。房間中央的儀器有被破壞過的跡像，不過卻沒有任何怪物存在，難道這是人為的結果？別理這麼多了，爭取時間再前往下一間房吧。

這兒和之前地方的感覺又很不同，金色的牆壁襯托出堂皇氣派，看來裏面應該藏有很重要的東西。就在主角正想轉右行入房時，突然感到腳部被割傷痛楚不已，原來有一隻獵食者竟然敢偷襲他，盛怒下主角頓時一腳踩住它的背部，繼而揪出火力極強的麥林手鎗，朝着其腦部外露的頭顱亂轟。用布帶紮好傷口止血後，主角便在房內大肆搜查，除了獲得很重要的起動光碟外還有工場職員



的日記，真是得來不易。這時房外傳來怪聲，離去時主角已小心翼翼，但頭頂的通風槽金屬蓋卻不斷掉下來，嚇得他馬上跑起來，結果發現另一隻獵食者從天而降，主角因而再次將它來祭祠麥林子彈。

BIOHAZARD GUN SURVIVOR

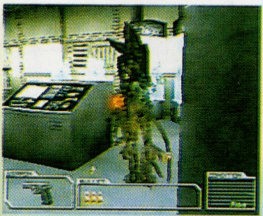
工場職員日記

1998年8月5日

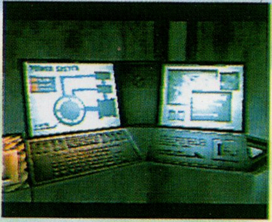
還有很多呀！每天，都要將沒有罪過的年輕人縛在手術台上，在沒有麻醉過下將其頭蓋骨割開，不斷重覆切除腦袋一部份的工作…鑽進頭顱後他們的泣叫聲、悲鳴、臨終前的叫聲到現在仍殘留在耳朵深處，絲毫沒有消失。但是，雲遜司令官卻説着「別把他們當作人類。他們畢竟只是製造TYRANT的原料而矣」這類冷血説話。

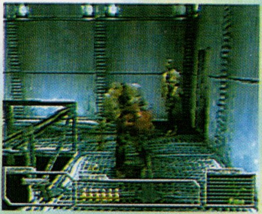
可是實際上，把手術刀如斯放入他們的頭蓋骨裏，我們始終覺得這樣做總是不大好，他們千真萬確與我們都是人類來的。我們已懇求過雲遜司令官數次，起碼都要替他們麻醉才進行手術吧，但他卻以如果不這樣做就無法抽取高純度的β Hetero Non-serotonin否決了。在眾多會社命令下，我們的工作是不容許有倫理存在的…毫無疑問我們死後必定會落地獄。

不…或許現實上只有那個傢伙落地獄。



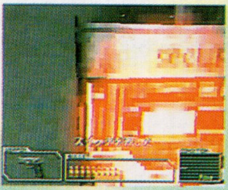
返回之前的培養實驗室，有兩棵接近人類身高的食人植物竟然從培植瓶內爬了出來。主角起初以為它們只是善類，殊不知其中一棵突然吐出味道濃烈的腐蝕性液體來，他立即後退數步以避開那些由液體侵蝕地板所產生的高熱氣體。「植物？我知道你的弱點了！」接着主角便舉起裝着火炎彈的榴彈發射器，向兩棵食人植物發炮，當然它們是絕對無法抵受得住火攻的恐怖。

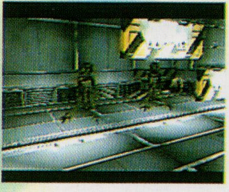




為了啟動剛才那台機器，主角於是馬上跑回升降機大堂左邊的出口，就在他把啟動光碟插進操作控制台的同時，電腦顯示屏果然有文字出現了。不過，在這部機前方原先關得緊緊的鐵門忽然打開，走出了數隻喪屍來，主角以迅雷不及掩耳的速度射倒它們，並取走房間裏面的榴彈彈藥。連終端裝置也打開了，相信現在是時候找那張ID咭，主角返回培養實驗室的門前，他頓時發現前方有一個藍色的開關掣。

「是甚麼來的？」在好奇心驅使下他按動了那個掣。結果令人有點吃驚，開關掣上的顯示燈除了變成紅色外，更令旁邊的鐵牆升起露出藏身在裏面的兩棵食人植物。由於它們會封着回頭路，如果不盡快將之殺死就會很麻煩，因此主角便跑開幾步以手鎗瞄準它們不斷攻擊，跟着發現鐵牆後還有一個研究人員的屍體。「研究人員？可能會有那種東西…」主角調查他的制服希望可以找到重要物品，結果如他所願找到了ID咭一張，最後便在通道盡頭把咭擦過電子鎖，藉以啟動通往下一層的升降機。







攻略重點

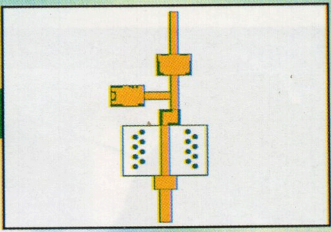
到了B2樓眼前會出現四隻屍體，無論玩者如何努力射殺它們當轉換過畫面後它們便會馬上復活，所以無需勉強。從右邊的門口行出去，在進入培養實驗室之前會遇到兩隻獵食者，切記必定要盡快將其解決，因為這個地方會經過數次，以免下次被偷襲還是早點打倒比較好。進入培養實驗室可取得硫酸彈，而當行到相鄰的遺傳因子操作室要先打敗守住門口的獵食者，接着拿取裏面的工場職員日記（工場職員の日記）與及起動光碟（起動ディスク），但留意在離開這間房時會有另一隻獵食者出現。返回培養實驗室玩者會發現原本被關在培養瓶的兩棵食人植物竟然逃了出來，除了在遠距離用手鎗慢慢攻擊外亦可以用火炎彈瞬速將它們擊潰。

接着下來要做的便是前往升降機大堂的左邊出口，只要一直向前行及轉右直到盡頭的電腦那兒，再調查它就能夠將起動光碟插進去啟動電源系統，與此同時原本關上的電動門會自動打開，數隻喪屍從裏面走出來；最重要的應該是裏面的榴彈吧。既然已把電源重新啟動，那便可返回培養實驗室的入口，在其附近的牆上是裝設了一個開關掣，只要按動它旁邊的鐵牆會突然升起，裏面分別有兩棵食人植物和一個動也不動的研究人員屍體，解決敵人後調查那個屍體可找到一張ID咭（IDカード），藉此打開通道盡頭的鎖乘升降機到B3樓去。

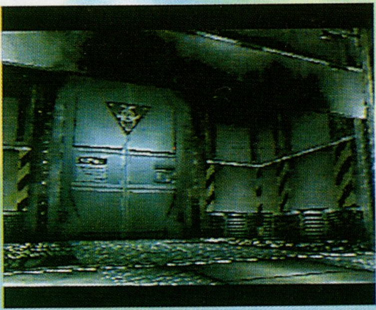
工場

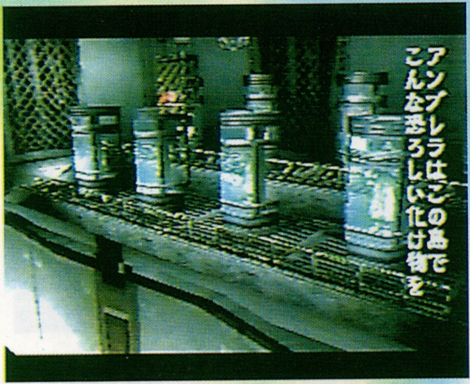
PLANT B3F

MAP refer to P.97



當升降機門一打開，負責守衛的兩棵紅色食人植物已開始慢慢靠近過來，主角為節省時間於是拿起榴彈發射器企圖瞬速解決之。接着越過兩個火球的他按動左邊牆之開關掣，巨大鐵閘頓時慢慢升起，主角望見裏面大門上印有「BIO HAZARD」的標誌，深知此門後面應該有令人難以想像的強勁生化兵器…說起來雖然很沮喪，但始終仍是要撐下去。拾起左右兩邊的火炎彈和藍色藥草後，主角便一鼓作氣衝入決戰區域！

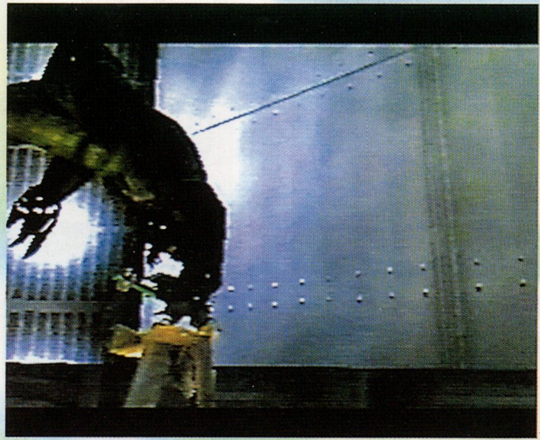




原本黑漆漆的通道上燈火忽然亮起來，主角頓時被這個區域內的景象嚇呆——數以十計穿著軍褸的TYRANT竟然存放在這兒！難道這裏就是TYRANT培植室？「他們竟然在這個島上，製造了這些可怕的怪物…」主角在想着，如果它們一次過全部攻過來，即使是軍事大國的特種部隊相信也無法招架…突然，一聲巨響從前方傳來，有一隻TYRANT跳到通道上並且令盡頭的出口被鐵閘封住，即是說這場戰鬥怎樣也逃不了，主角唯有順意舉鎗攻擊。將這隻TYRANT射倒後，那道鐵閘不但隨即打開，更傳來一名男孩的慘叫聲。「洛特…？」雖然主角極不願意想到這種結果，可是它仍要自行走出來，他於是馬上飛奔去盡頭的出口。

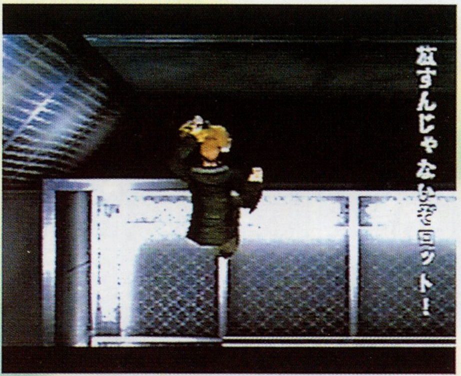


另一方面，手持棒球棍的洛特正揮動着棍子，以防眼前的獵殺者行過來攻擊，只是那怪物將他不斷逼近牆邊，兼且飛身一撲令洛特失去平衡幾乎掉落無底深淵…主角碰



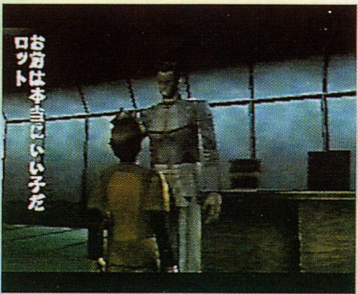
巧遇到拼命抓住圍邊的洛特，於是馬上走過去將他拉住，若稍遲幾秒後果便不堪設想。「洛特！撐着！別放手！」由於洛特力弱只得一隻手作支撐，主角因而要出盡全力來拉他回來，但後方的獵殺者已正在虎視眈眈，殺機乍現…主角這時根本連想的時間也沒有，不過卻奇跡地使出蠻勁立即拉起洛特，並轉身以散彈鎗直擊怪物的面部。

「非常對不起呀，請你一定要原諒我！」洛特誠懇地向主角說着。「你到底在瞎說甚麼？這不是你的過錯。雲遜才是整件事的元兇…我是指我自己。」「你？你這話甚麼意思？你是個偵探來的，你的名字叫雅克．湯臣。」洛特將自己知道的實情告知主角，原來表面上沒有人知道主角的真正身分，可是向雲遜告密的正好是洛特。那天主角拜訪居住在地下水道的安迪時，主角向未曾見過雲遜的安迪訛稱他是司令官，以套取有關這兒的各種情報，不過整個過程卻看在認識雲遜的洛特眼裏，於是他便跑去告密。



「如此說着，我即是雅克，而不是雲遜？」尚未清楚真偽的主角，霎時間被這些說話攪了亂子，不過這時地板突然震動起來，並傳出警告及疏散的錄音通知。「洛特，你知不知道逃離這個島的方法嗎？」「我的父親曾經講過這兒是有一個地下列車車站的，好像是在地底行駛。」為了逃命，為了離開這個地獄，雅克叫洛特先行趕到那個地下列車車站，一會兒後他便會和洛特兩兄妹會合。（編按：其實很想指出這個嚴重問題，試問誰人去帶尚待在家中的莉莉往車站？另外10分鐘之內又怎能從這兒跑到屋子再回來這裏？！）



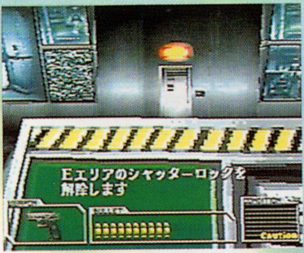


「自行毀滅系統經已啟動…這個島嶼將於10分鐘後自行毀滅…所有工作人員必需立即撤



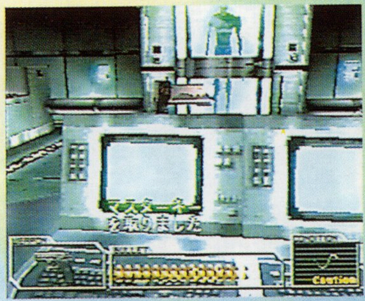
離…所有工作人員立即撤離…」隨着警告聲的響起，戰鬥明顯漸入尾聲…從出口離開的雅克，腦內記憶已全部回復了，過往和雲遜正面交鋒的場面亦重現眼前。就在雅克潛進UMBRELLA大樓的司令官室搜索証據時，知道他乃間諜的雲遜舉鎗想私下了結其性命，而在糾纏之間雲遜拔走掛在雅克胸口的鐵牌項鏈，才會在之前發生令他誤會那白衣男子是「雅克」的事件。

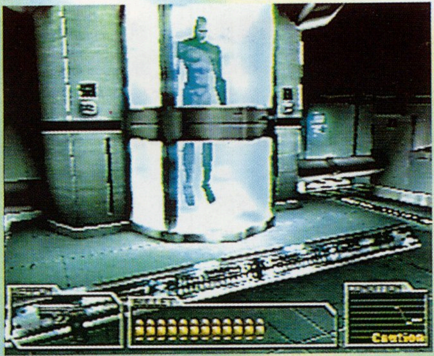
「對啊！在我的朋友里昂．S．甘迺迪（LEON S. KENNEDY）的委托下，我前來這裏調查關於UMBRELLA的事。是真的！我記起了！我全部都起了！我不是雲遜！我是雅克！」



明白了一切的雅克不斷向前衝過去，希望在島嶼毀掉之前能夠成功逃離。在這條不算很長的通道內，左邊有一個閘口電子鎖裝置，可是雅克沒法在此解封，看來控制台應該是放在另一個房間，於是繼續向前行到監視室。解決過妨礙着的喪屍後，雅克四處找尋到底有沒有那種裝置，結果在對着入口的電腦台找到開關，遂令E區域的電子鎖解封。跟着他便馬上跑到電子鎖那兒，果然一按之下鐵閘應聲升起，只是有兩棵紅色食人植物擋着，為求盡快離開他於是使用最後兩枚火炎彈。

在保安極森嚴的E區域內，雅克發現一隻體形巨大的生化兵器被存放在培植瓶內，雖然很想破壞它以免除後患，可是時間並不許可他這樣做，唯有在臨行前取走房內的重要道具工場負責人鎖匙，與及由雲遜撰寫的報告原料抽出方法。





BIOHAZARD GUN SURVIVOR

原料抽出方法

為了確立 TYRANT 的大量生產體制，培養遺傳因子時大量高純度β Hetero Non-serotonin 的注入是不可欠缺的。經過調查後，發現這種物質是人體腦部物質的其中一個部份，而在第二次性徵期後期之年輕人（16歲至19歲的健康體格），其腦下垂體是會分泌出最多這種物質的。此外，根據醫學數據得知這種物質是會對Nor-Adrenalin，一種由腦幹青斑核所製成的物質，所帶來的過剩分泌會產生反應。

Nor-Adrenalin，是人類在極度緊張狀態或恐怖狀態時所分泌出來的物質。由於β Hetero Non-serotonin 是只會在活性化細胞之中存在的物質，故此在腦死亡狀態的人體是無法取出它的。所以，在沒有進行過麻醉的情況下，這些成為原料的年青人當被活生生割開頭蓋骨時，恐怕被殺與劇痛的感覺會使Nor-Adrenalin過剩分泌起來，從而再切除腦下垂體是最佳的抽取方法。

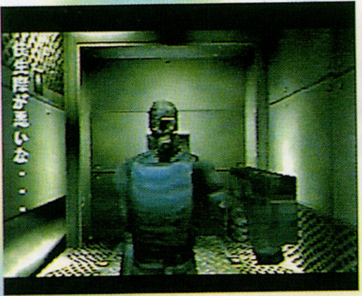
斯拿島 TYRANT 工場司令官

雲遜 · 高文

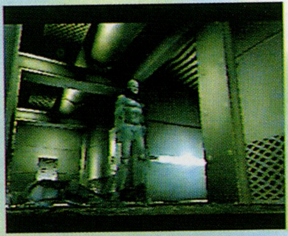


正當雅克離開E區域通道時，頭頂的金屬排氣口突然有東西走動的聲音，陣陣塵埃不斷掉下來，為免因金屬板塌下而被壓倒雅克於是馬上跑前。「砰！」一記鎗聲從他的身後響起。「是誰？」回頭一望原來是一名穿著黑色特種部隊裝束的UT部隊——不，那人竟然會開口説話，看來他並非生化人而是真真正正的人類！

「你的行動到現在要到此為止了…」那個



人隔着防毒面具來說。「你是人類？你必定是由UMBRELLA派來進行清洗行動，以湮滅這場BIO HAZARD所有証據的特種部隊隊長！」雅克自信地說出其想法來。「怎樣也好…我沒有時間回答你這小蟲問題…我早已啟動了這裏的自爆系統…這個島將會在數分鐘內化為灰燼…送你一程，雅克！」正當這名隊長欲下毒手殺死雅克之際，難以想像的事情竟然發生了。



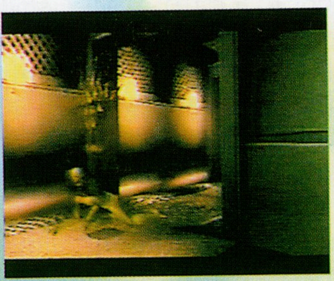
「這是…！」只見隊長胴體被一隻灰黑色的巨爪穿過，大量赤紅鮮血從傷口飛瀉出來，回頭看過殺死自己兇手的長相，相信是隊長死前所最後能夠做到的事了。這隻超TYRANT從外表看來已絕不好惹，加上其左手巨爪若被它刺中的話那就非死即傷，所以雅克心知必需速戰速決，否則被它拖長時間那就走不掉了。「受死，妖怪！」雅克將硫酸彈裝進榴彈發射器後，便逐發逐發對準超TYRANT的胸口來發射，它每中一彈傷口便散發大量刺眼濃煙來，兼且瞬即可阻截其攻勢。





就在雅克被逼退至走廊盡頭時，強如超TYRANT亦抵受不了硫酸彈的威力倒在地上，猶如強者敗陣時的樣子，他於是把握時間馬上從北側的出口離去。過了一會，不可思議的事情發生了，失去戰鬥力的超TYRANT身體竟然會慢慢動起來！不單如止，它左手的爪還伸長了不少，向天狂吼一聲後它便若無其事的繼續向前走…







在監視室北面利用工場負責人鎖匙來開門，雅克只要穿過多門房間便能到達地下列車場，正當他興高采烈準備行過去之際左右兩邊的所有鐵門突然全數跌下，大量UT部隊從房裏面跑出來攻擊他。不過，早有預備的雅克拿出其散彈鎗，對着這群生化兵器亂轟，綠血與慘叫聲在房內四散不絕，而獲得勝利的雅克連忙急步跑過去出口。

攻略重點

乘坐升降機不一會便到達了B3樓，在遠處有兩棵食人植物緩慢地行過來，玩者可逐一用手鎗射殺它們，或者想快點可用火炎彈燃燒地板等其自行燒死。接着按左邊的開關掣令巨型鐵閘打開，以取得兩側的火炎彈及藍色藥草。有一點要留意的，就是先前所選擇分支是會影響玩者向前行時進入TYRANT培養室，而要對付的則只有一隻TYRANT，由於通道夠長夠闊要找尋空位走避並不困難，兼且戰勝後可得到彈藥；然而在特別情況下這個事件是不會發生的（像筆者第一次玩時那樣）。

進入門後，跟着會發生的是洛特被獵殺者打中險些兒墮進無底深淵的事件，玩者雖然可以用手鎗來打敗它，不過若用散彈鎗則比較可靠；在這兒是藏有一支急救噴霧的，不過位置頗為隱藏。隨後便繼續前進，走廊上的開關掣暫時不用理會，先到監視室調查對着入口的那台電腦，這樣可令E區域的封鎖解封，跟着返回剛才的走廊按那個掣，這樣幾個鐵閘會隨即打開出現通道來，只要打倒擋路的兩棵食人植物便可。那間守衛森嚴的房間原來是超TYRANT實驗室，取走裏面的工場負責人鎖匙（マスターキー）與及原料抽出方法（原材料の抽出方法）就能離開，不過折返時會在走廊發生特殊事件，這時UT司令官、安迪或雲遜其中一人會出現，視乎玩者在第二個分歧點時的選擇而決定。

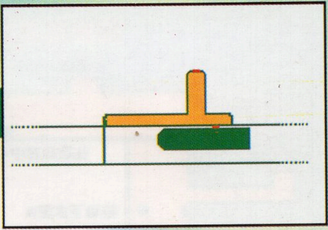
不一會，該角色會被突然現身的超TYRANT 1殺死，遂進入許勝不許負的戰鬥，而即使北面有出口但玩者必需將敵人打倒才能離開這兒。超TYRANT 1的實力頗強，除非你的「逐步後退攻擊」技術高超，否則筆者並不建議你使用普通鎗械來打它，但即使是用散彈鎗也需要花約廿多三十發，或者使用威力更強的榴彈系武器。戰術方面，玩者別讓超TYRANT 1貼得太近，因為其攻擊判定強且遠，假如走動不夠靈活就便被它連打幾拳，損傷慘重，最好和它保持約4個身位左右不斷向它轟散彈鎗或榴彈炮，距離兼且越近越好，否則浪費子彈居多。只要發揮得宜，要打敗它並不算太困難。

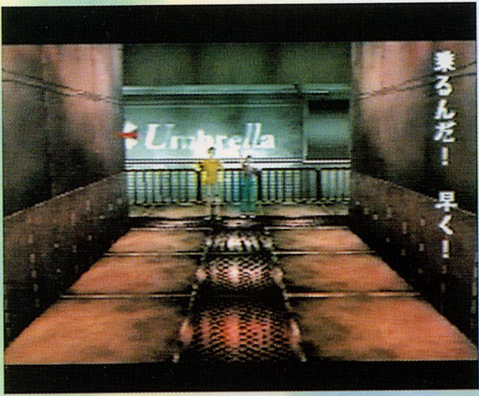
雖然打敗了強敵，可是玩者正要面對另一難關。從監視室的出口離開會到達多門房間，出來迎接的敵人是數名TYRANT或極多UT部隊（黑衣人），TYRANT最好還是避之則吉，若是UT部隊就只有拼命一戰，因為人多勢眾故此建議邊前跑邊使用散彈鎗，若子彈用盡你則求神保祐鎗鎗中正紅心，否則根本無法衝過對面的出口。

地下列車場

SUBWAY

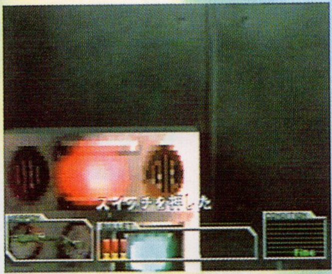
MAP refer to P.98

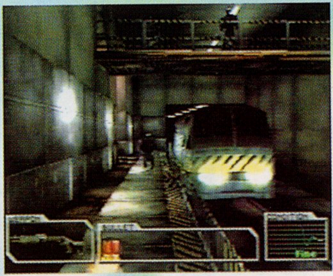




雅克到達了地下列車場後，望見洛特兩兄妹站在遠處向他揮手示意，為免浪費時間他便叫二人盡快登上火車，因為聽到廣播得知目前距離這個島自爆只剩餘五分鐘，所以分秒必爭。前行轉右直到盡頭是令封着隧道之鐵閘升起的裝置，雅克跑到那兒去將它啟動，隨即那鐵閘果然徐徐升起。

就在這時，他的身後傳來大量腳步聲，原來有數十個UT部隊竟然在這裏出現！它們似乎非要致雅克於死地不可，為求保命雅克高舉範圍極廣的散彈鎗，向着列車場內所有UT部隊鳴響禮炮…十數秒過後，弱不禁風的黑衣人軍團均變成白煙，雅克於是馬上走進火車裏，與洛克和莉莉一同離去。



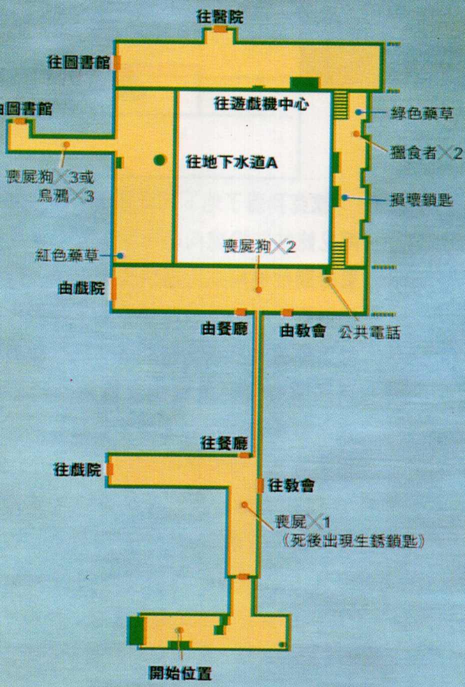


攻略重點

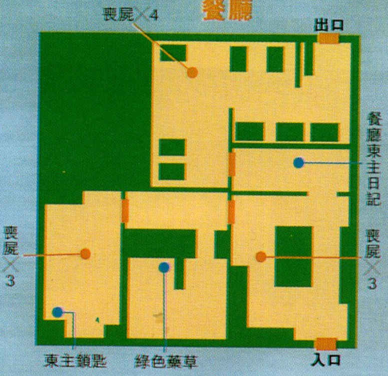
在表面上平靜安全的地下列車場，雖然只得一場戰鬥，可是足已能玩者殺掉好幾次（筆者亦曾連續多次喪命於此），故此必需多加注意。向前行分為左右兩邊，左邊的是登車處及散弾鎗子弾一排，右邊的則是打開封着行車隧道之鐵閘的啟動裝置，建議大家先取子弾然後預先裝備好散弾鎗，才好試圖去啟動該裝置。原因是當玩者一開擊，不知從哪裏來的UT部隊會突然發難，以兩前兩後的陣式夾擊玩者，前方的不算難應付只是會作舉鎗毆打狀，不過上層的卻會不斷向地面開機關鎗。

表面上好像沒有甚麼特別，只可惜在這情況下除非全部4名敵人均被解決，否則敵人崗位就會不斷補充。此外最致命的還是上層的鎗手，玩者每次會連中兩弾，硬直時間超長兼且會被屈下去，幾乎連叫出狀態畫面回復體力的能力也喪失掉，毅之是會被前後COMBO攻擊。要解破這個局面，其中一個方法是在按過開關掣後，馬上自動瞄準敵人（連按A或B兩次）並立即開火，以散弾鎗的火力來說應能瞬殺前排的二人。接着便是最重要的步驟，玩者需要瞄準上方的那兩名UT部隊開鎗，以確保自己被擊中令前排再出敵人之前全滅敵方，這樣便可從容跑向列車去。至於有關最後之戰的攻略，請參閱後頁「禁斷絕密篇」的另文介紹。

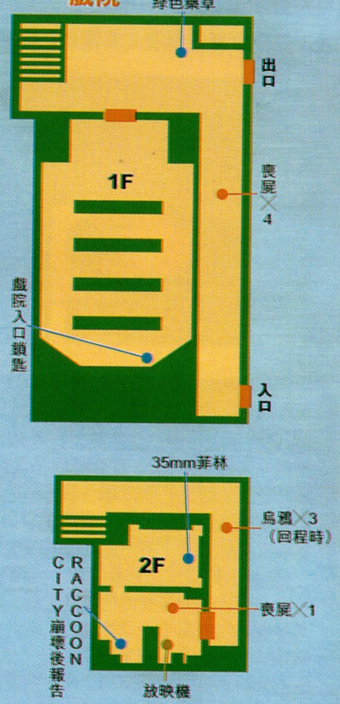
路地裏周圍



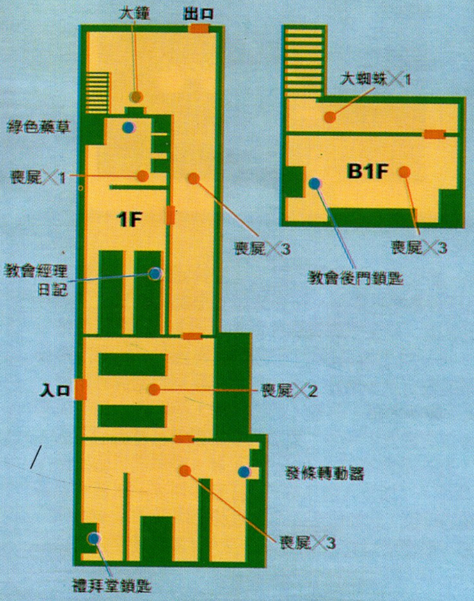
餐廳



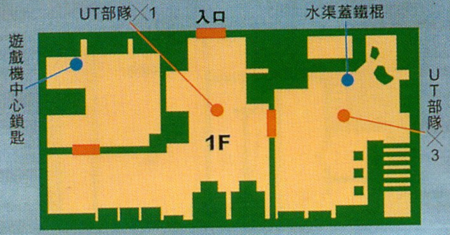
戲院

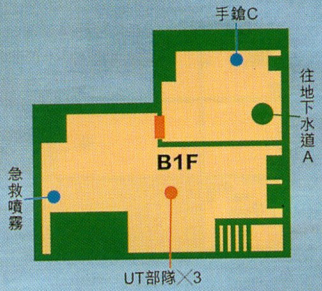


教會

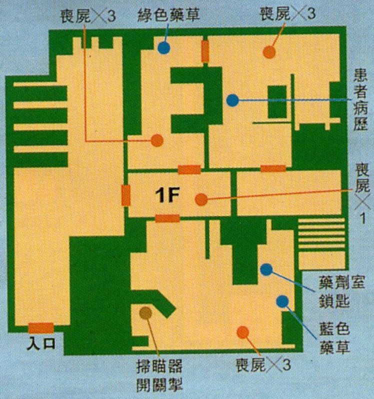


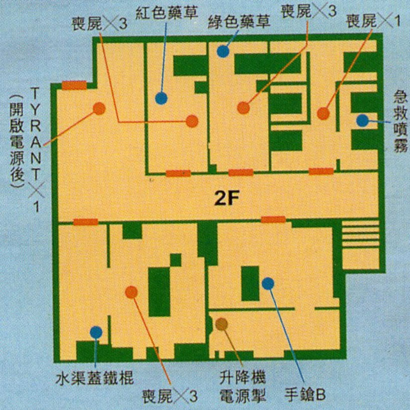
遊戲機中心

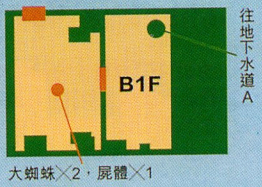

UT部隊×1
入口
水渠蓋鐵棍
遊戲機中心鎖匙
UT部隊×3
1F


手槍C
往地下水道A
急救噴霧
B1F
UT部隊×3

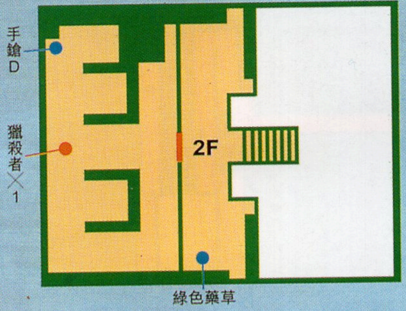
醫院

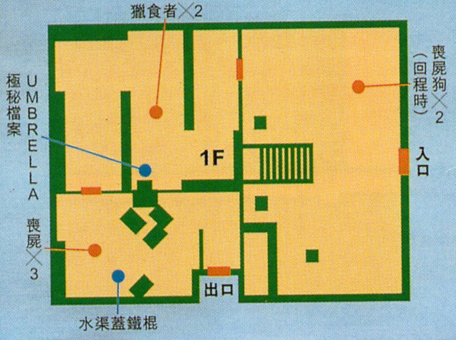

喪屍×3
綠色藥草
喪屍×3
患者病歷
喪屍×1
1F
藥劑室鎖匙
藍色藥草
入口
掃瞄器開關掣
喪屍×3

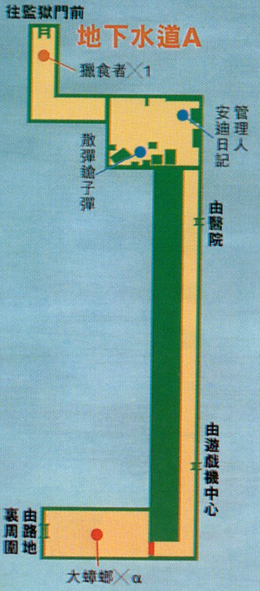

喪屍×3
紅色藥草
綠色藥草
喪屍×3
喪屍×1
TYRANT×1（開啟電源後）
急救噴霧
2F
水渠蓋鐵棍
喪屍×3
升降機電源掣
手槍B

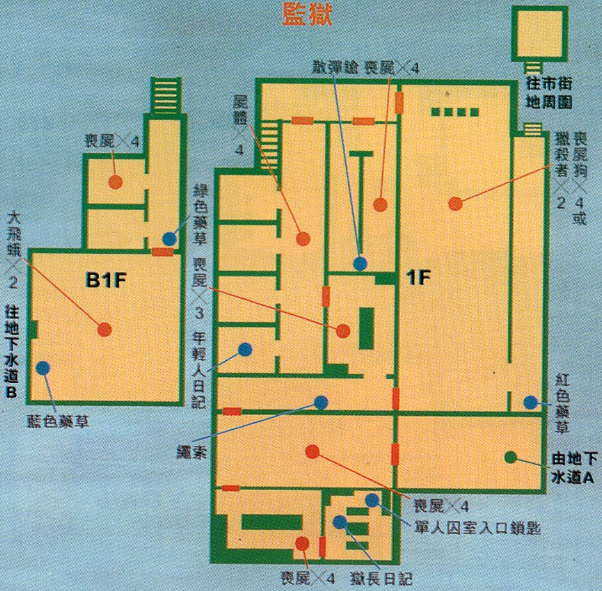

往地下水道A
B1F
大蜘蛛×2，屍體×1

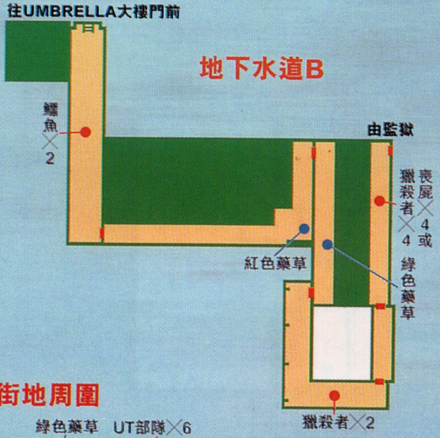
圖書館

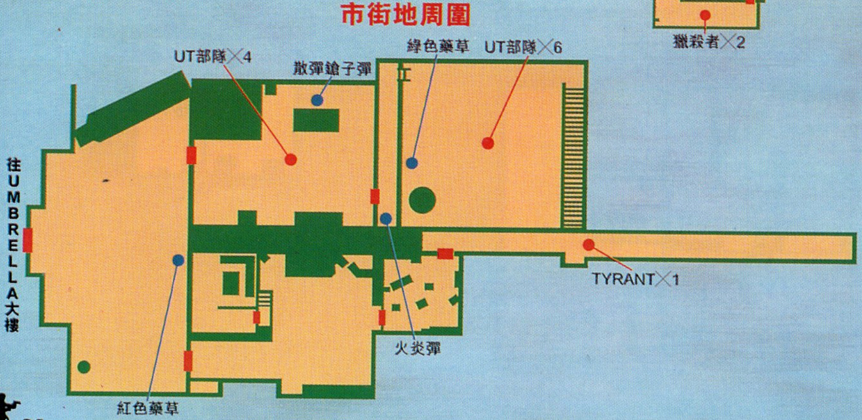

手槍D
獵殺者×1
2F
綠色藥草


獵食者×2
喪屍狗×2（回程時）
UMBRELLA極秘檔案
1F
入口
喪屍×3
出口
水渠蓋鐵棍

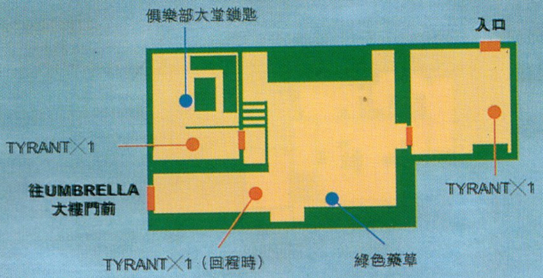

地下水道A
往監獄門前
獵食者×1
管理人安迪日記
散彈槍子彈
由醫院
由遊戲機中心
由路地裏周圍
大蟑螂×α


監獄
散彈槍
喪屍×4
往市街地周圍
屍體×4
喪屍×4
獵殺者×2
喪屍狗×4或
綠色藥草
大飛蛾×2
B1F
1F
喪屍×3
往地下水道B
年輕人日記
藍色藥草
紅色藥草
繩索
由地下水道A
喪屍×4
單人囚室入口鎖匙
喪屍×4
獄長日記

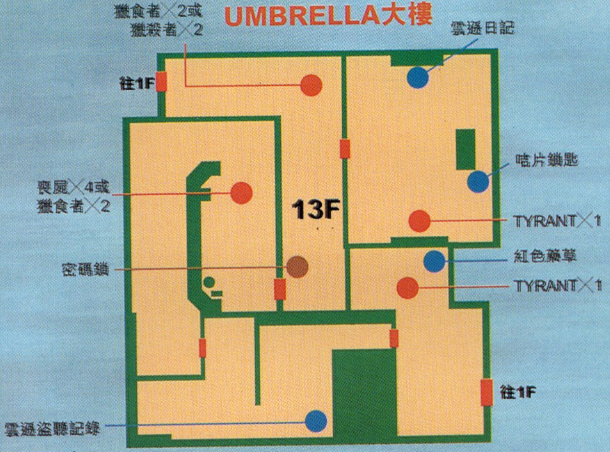

往UMBRELLA大樓門前
地下水道B
鱷魚×2
由監獄
獵殺者×4
喪屍×4或
紅色藥草
綠色藥草
獵殺者×2

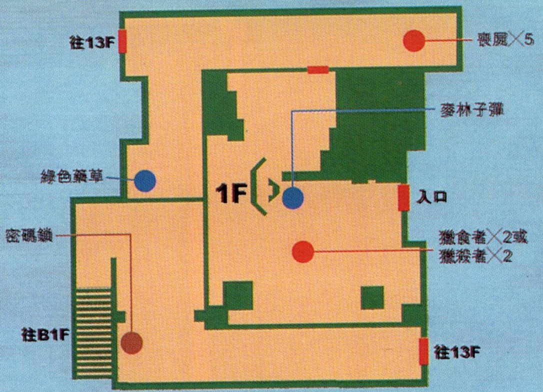

市街地周圍
UT部隊×4
散彈槍子彈
綠色藥草
UT部隊×6
往UMBRELLA大樓
TYRANT×1
火炎彈
紅色藥草

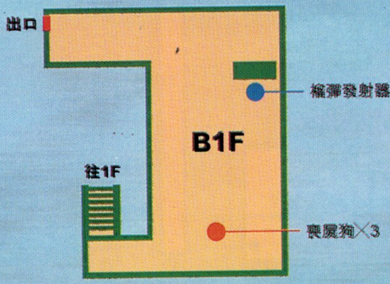
俱樂部



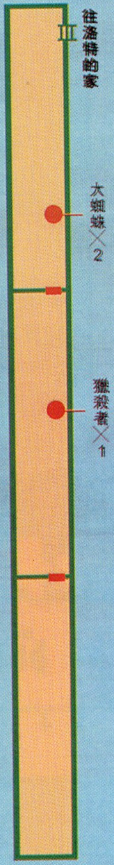
UMBRELLA大樓

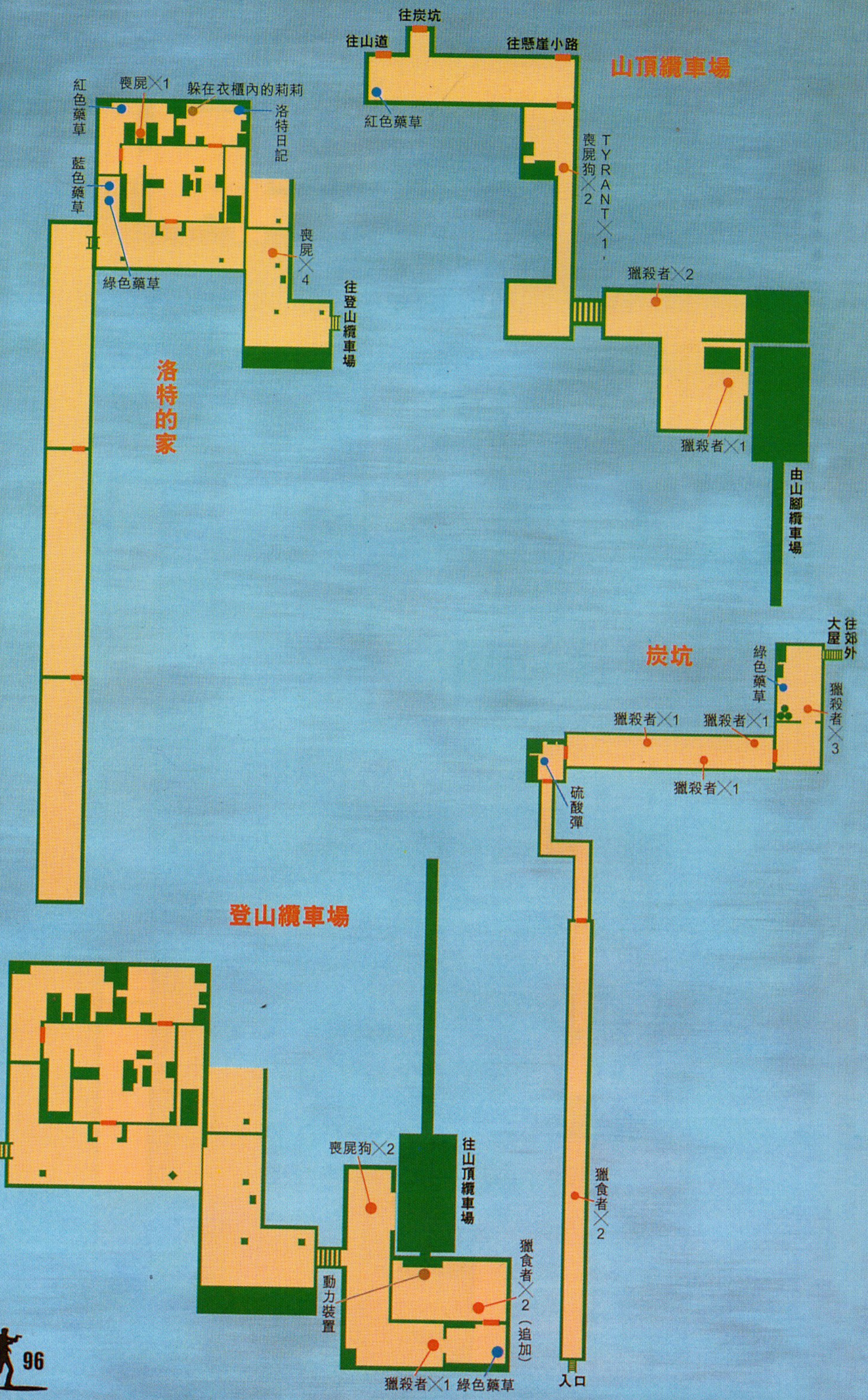


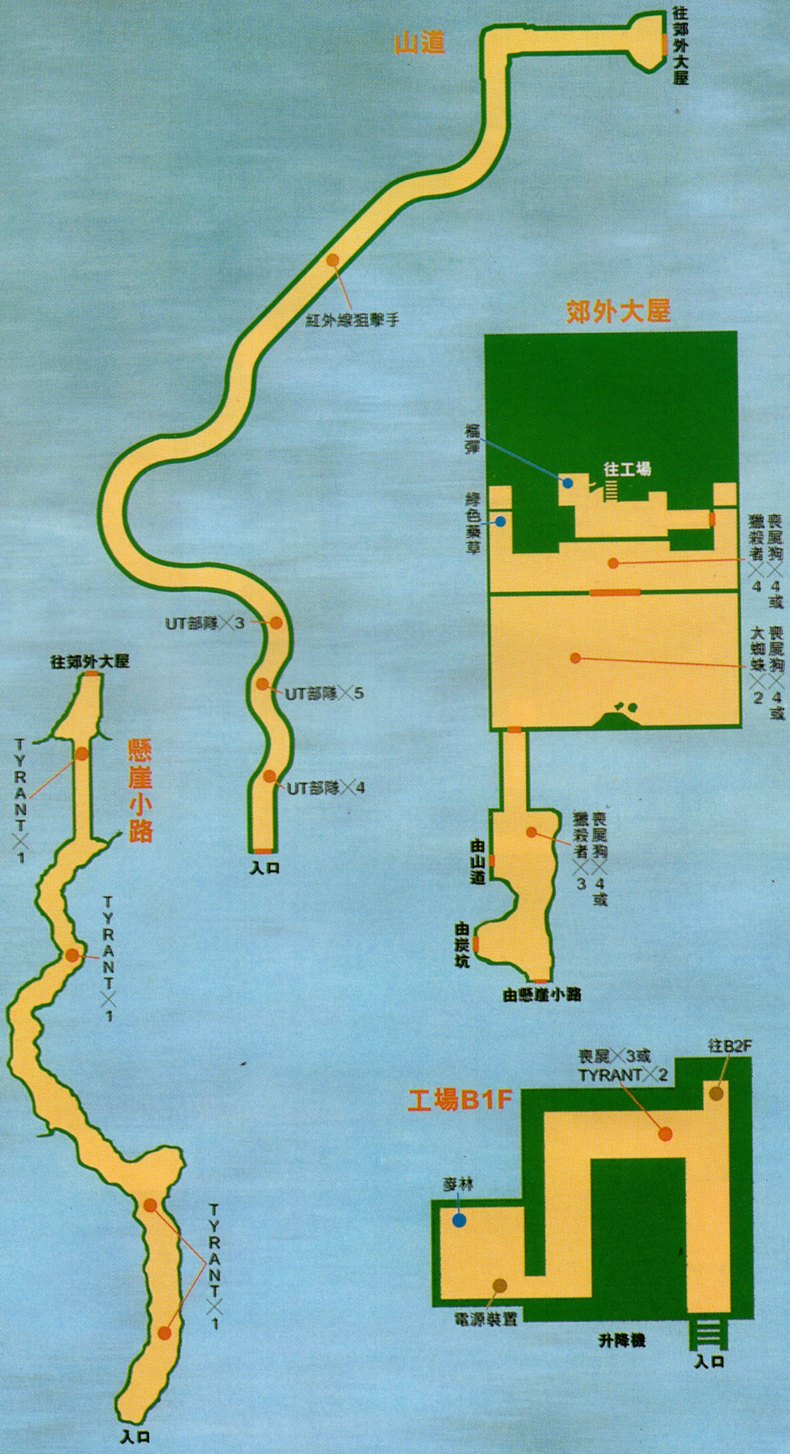


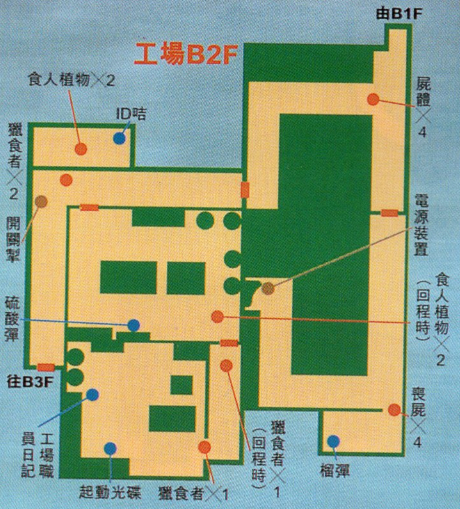


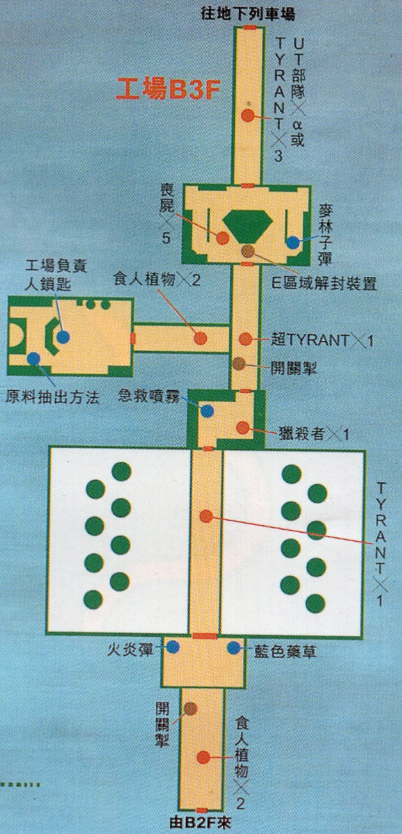
污水水渠

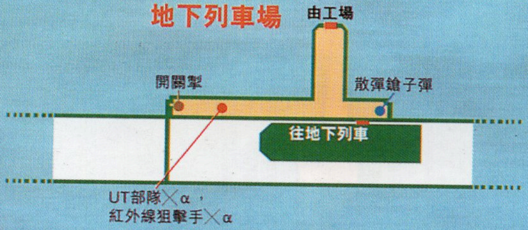


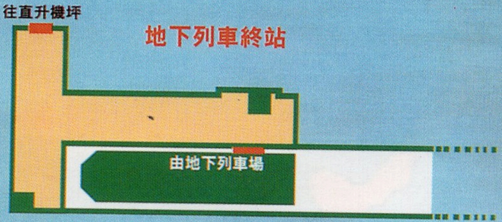

山頂纜車場
往炭坑
往山道
往懸崖小路
紅色藥草
喪屍狗×2
TYRANT×1，
獵殺者×2
獵殺者×1
由山腳纜車場
洛特的家
喪屍×1
躲在衣櫃內的莉莉
紅色藥草
洛特日記
藍色藥草
綠色藥草
喪屍×4
往登山纜車場
炭坑
往郊外大屋
綠色藥草
獵殺者×3
獵殺者×1
獵殺者×1
獵殺者×1
硫酸彈
登山纜車場
喪屍狗×2
往山頂纜車場
動力裝置
獵食者×2（追加）
獵殺者×1
綠色藥草
獵食者×2
入口

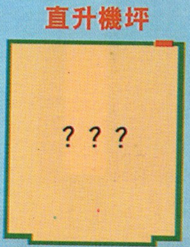

山道
往郊外大屋
紅外線狙擊手
UT部隊×3
UT部隊×5
UT部隊×4
入口
郊外大屋
榴彈
往工場
綠色藥草
喪屍狗×4或獵殺者×4
喪屍狗×4或大蜘蛛×2
喪屍狗×4或獵殺者×3
由山道
由炭坑
由懸崖小路
懸崖小路
往郊外大屋
TYRANT×1
TYRANT×1
TYRANT×1
入口
工場B1F
喪屍×3或
TYRANT×2
往B2F
麥林
電源裝置
升降機
入口


工場B2F
由B1F
食人植物×2
ID咭
獵食者×2
開關掣
硫酸彈
往B3F
工場職員日記
起動光碟
獵食者×1
獵食者（回程時）×1
榴彈
喪屍×4
食人植物（回程時）×2
電源裝置
屍體×4


工場B3F
往地下列車場
UT部隊×α或TYRANT×3
喪屍×5
麥林子彈
E區域解封裝置
工場負責人鎖匙
食人植物×2
超TYRANT×1
開關掣
原料抽出方法
急救噴霧
獵殺者×1
TYRANT×1
火炎彈
藍色藥草
開關掣
食人植物×2
由B2F來


地下列車場
由工場
開關掣
散彈鎗子彈
往地下列車
UT部隊×α，
紅外線狙擊手×α


地下列車終站
往直升機坪
由地下列車場


直升機坪
???

DATABASE
資料篇

BIOHAZARD

Similar to the BIOHAZARDs, "Gun Survivor" also has a large library of database. Not only the majority of the game, weapons and key items, but also include the mixing of the herbs and the complete flowchart of the game. Apart from this we are glad to have an interview with the producer, Tetsuya Minami, to talk about the experience of production.

武器連彈藥

可能是屬於動作元素較多之射鎗遊戲的關係，《BHGS》預設了的鎗款種類並不算多，連同隱藏武器在內都只是合共8種。不過它們卻各有特性，如果想在遊戲中輕易地過五關斬六將，就要留意以下的介紹了。

備註：以下發射間隔及裝彈速度之時間單位是以FRAME計算，而遊戲中是以每秒 30 FRAME 的形式來進行；裝彈速度是指整個裝彈過程所需要的時間

手鎗 A（ハンドガン A）



遊戲開始時主角所使用的手鎗，型號為 GLOCK 17 的它特徵是細小兼且輕巧，加上由塑料製造故此擁有相當高的穩定性，為最基礎的武器配備。攻擊力與藏彈數量不算太理想，加上裝彈時間頗長，還是盡快取得威力較強的武器會比較好。

武器屬性	通常彈
基本攻擊力	27
最大載彈數	17
發射間隔	6 FRAMES
裝彈速度	76 FRAMES

手鎗 B（ハンドガン B）



別看這把 CZ75 其貌不揚，它一次過可裝上 19 發子彈，藏彈量堪稱眾武器之冠，此外其速射機能亦強能夠瞬間致敵人於死地。但是針無兩頭利，攻擊力弱兼且裝彈速度慢是其致命缺點。

武器屬性	通常彈
基本攻擊力	19
最大載彈數	19
發射間隔	2 FRAMES
裝彈速度	88 FRAMES

手鎗 C（ハンドガン C）



表面看起來M8000毫不起眼，查實它是實用性最高的手鎗。它不獨有一定的攻擊力，最重要的是其裝彈過程不消 1 秒，在和 TYRANT 等強敵對陣時就會發揮用處，是最值得推薦的手鎗。

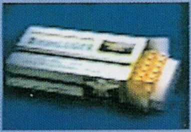
武器屬性	通常彈
基本攻擊力	33
最大載彈數	15
發射間隔	10 FRAMES
裝彈速度	24 FRAMES



手鎗D（ハンドガンD）

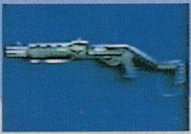
日本製造首支自動手鎗南部14式CUSTOM，是為了當年日本陸軍之需要而設計的，所以外觀甚具古典氣息，不過它的攻擊力卻相當驚人，一般喪屍只消3~4發便能解決。雖然如此，藏彈數少和裝彈時間長是其弱點。

武器屬性	通常彈
基本攻擊力	60
最大載彈數	8
發射間隔	16 FRAMES
裝彈速度	40 FRAMES



手鎗用子彈（ハンドガンの弾）

9x19 PARABELLUM子彈，適用於各種類型的一般手鎗，當然威力也是一般貨色。



散彈鎗（ショットガン）

S.P.A.S.12大型軍用散彈鎗，擁有上佳的火力及貫穿性能，就算是獵殺者等敵人也能2鎗消滅。由於設計上的優勢，即使單手也能應用自如，所以深得軍方愛戴。

武器屬性	通常彈
基本攻擊力	60/35/20
最大載彈數	8
發射間隔	20 FRAMES
裝彈速度	70 FRAMES



散彈鎗子彈（ショットガンの弾）

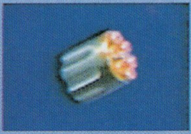
S.P.A.S.12專用子彈，擴散及貫穿能力強，很適合衝鋒陷陣時使用，只可惜並不容易取得。



麥林手鎗（マグナム）

由S&W社製造的左輪手鎗S&W M19，憑着大口徑鎗嘴和長鎗管的優點令其擁有極大殺傷力，配備357 MAGNUM子彈就算是大水牛也難以招架。當然，破壞力大的代價是裝彈數少、發射間隔長和裝彈速度超慢。

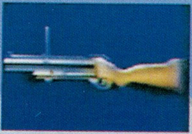
武器屬性	通常彈
基本攻擊力	250
最大載彈數	6
發射間隔	30 FRAMES
裝彈速度	106 FRAMES



麥林子彈（マグナムの弾）

S&W M19系手鎗專用子彈，每次最多只能裝上6發，話雖如此若全數命中敵人那麼威力就強大得可以。

榴彈發射器（グレネードランチャー）



由美國製造的 M79 GRENADE LAUNCHER，使用口徑達 40mm 的榴彈作為武器，連直升機也能將之擊落。可使用多種不同屬性的彈頭是其優點，缺點則是每次只能裝上 1 發，無法進行連續射擊。

最大載彈數	1
發射間隔	40 FRAMES
裝彈速度	32 FRAMES

榴彈（グレネード弾）



M79 榴彈發射器使用彈藥，帶有爆破屬性兼且會在射出後分裂成數份；攻擊力乃同類武器中最弱。

武器屬性	榴彈系
基本攻擊力	50（每一發） 40（爆風）

火炎彈（火炎弾）



M79 榴彈發射器使用彈藥，帶有強烈火炎屬性，命中對手後會在其身上燃燒起來，另外把它射向地面則會出現可燃燒經過者之火堆。

武器屬性	火炎系
基本攻擊力	200（每發） 200（爆風） 200（火炎）

硫酸彈（硫酸弾）



M79 榴彈發射器使用彈藥，顧名思義即是藏有腐蝕性極強的硫酸在內，凡被轟中者必定會冒出大量刺眼的酸性濃煙，因此對生物系敵人甚有效果。

武器屬性	硫酸系
基本攻擊力	200（每發） 200（爆風）

火箭發射器（ロケットランチャー）



M20A1 ROCKET LAUNCHER，造型與以往的四連裝式火箭發射器有點不同，因為它每次只能發射一發來攻擊對手，不過攻擊力卻異常驚人，無論牛鬼蛇神也難逃一劫⋯

武器屬性	通常彈
基本攻擊力	3000
最大載彈數	1
發射間隔	40 FRAMES
裝彈速度	35 FRAMES

武器距離修正值（以百份比計算）

A.一般武器

距離	造成損傷
1米以內	150
2米以內	100
5米以內	80
超過5米	70

B.散彈鎗限定

距離	造成損傷
2米以內	100
5米以內	60
超過5米	40
超過10米	25

有關散彈鎗的特殊事項

(1) 散彈鎗的攻擊判定是會在彈擊長方框內所有部份發生。

(2) 在彈擊長方框內所造成的損傷，都是根據攻擊力算式來計算。

(3) 攻擊判定的優先順序，是根據內框、中框及外框3個階段來計算的。

(4) 內框、中框及外框所造成的損傷各有不同程度，由內至外逐漸減少。

(5) 在每次發射裏，每名敵人最多只會當作命中1次計算，而位置則是根據優先順序來決定。

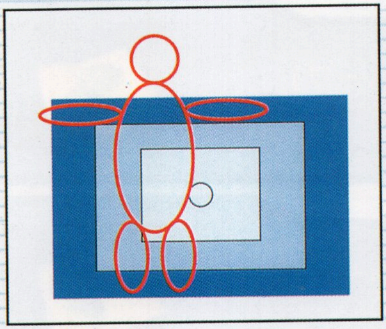
(6) 散彈鎗子彈設定了貫穿性及擴散性，即是說若在同一位置有2名或以上敵人時，每名踏進了彈擊長方框判定內的敵人都會當作中彈論。

(7) 有關鏡頭與敵人距離差別之武器距離修正值，請參閱「散彈鎗限定」的數據。

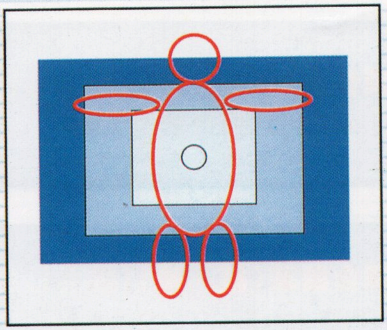
有關彈擊長方框的判定

(1)在附圖的例子中，由於準星沒有直接命中目標，僅是雙手、上半身及下半身在判定框裏，電腦會隨機決定上述3個部份其中之一當作中彈。

(2)在附圖的例子中，由於準星命中目標，電腦會把最高優先順序的判定框部位來計算損傷，亦即是內框的上半身及下半身。



■子彈沒有直接命中



■子彈直接命中

遊戲全道具

在《BHGS》裏，撇除武器和彈藥外餘下的道具則均為回復道具及破關道具 KEY ITEM，而由於解謎要素受到局限的關係，實際可參與在遊戲中的道具為數不多，絕大部份都是鎖匙之類的物體，因此無需擔心有要到東面找齒輪、西面裝齒輪、再回東面開門這種形式的行動。

綠色藥草（グリーンハーブ）

可回復 50 點 HP，從古至今已有使用它來當藥物的習慣



紅色藥草（レッドハーブ）

能增強其他藥草效果的神奇藥草；無法單獨使用



藍色藥草（ブルーハーブ）

能夠消除身體上的毒素，和蜘蛛開戰前緊記要帶備在身上



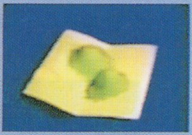
急救噴霧（救急スプレー）

可回復200點HP，能馬上將所有傷勢去除的奇妙噴劑



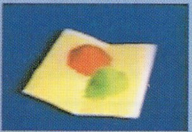
調合藥草（綠・綠）（調合しきハーブ）

可回復 100 點 HP 的混合藥粉



調合藥草（紅・綠）（調合しきハーブ）

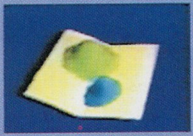
可回復 200 點 HP 的混合藥粉



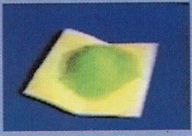
調合藥草(綠・藍)(調合しきハーブ)
可回復 50 點 HP 兼且解毒的混合藥粉



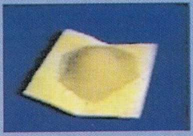
調合藥草(綠・綠・藍)(調合しきハーブ)
可回復 100 點 HP 兼且解毒的混合藥粉



調合藥草(綠・綠・綠)(調合しきハーブ)
可回復 200 點 HP 的混合藥粉



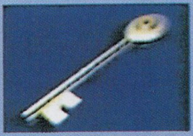
調合藥草(綠・紅・藍)(調合しきハーブ)
可回復 200 點 HP 兼且解毒的混合藥粉



生銹鎖匙(さびたカギ)
將近折斷了的鎖匙；用來決定第一個分歧點何去何從



禮拜堂鎖匙(礼拝堂のカギ)
進入禮拜堂必要的鎖匙，樣子十分普通

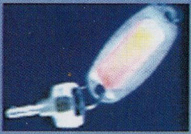


發條轉動器(ゼンマイのネジ)
用來卷起大鐘發條的小工具



教會後門鎖匙（教会裏口のカギ）

雖然外表平凡，但卻是打開教會後門必備之物



東主鎖匙（支配人のカギ）

用來打開餐廳大堂入口的鎖匙



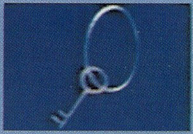
35mm 菲林（35mm フィルム）

裏面寫着 UMBRELLA 的電影放映用菲林片



戲院入口鎖匙（映画館入口のカギ）

這條鎖匙縱使構造簡單，卻足已能打開戲院門口



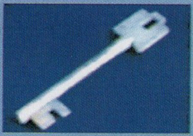
損壞鎖匙（壊れかけのカギ）

藏有裂痕快將折斷掉的鎖匙；用來決定第二個分歧點



遊戲機中心鎖匙（ゲームセンターのカギ）

通往遊戲機中心地庫用的鎖匙



水渠蓋鐵棍（マンホールオープナー）

用來拉開沉重水渠蓋，通往地下水道的重要工具



藥劑室鎖匙（藥剤室のカギ）
外表有點像電腦鎖匙的藥劑室鎖匙



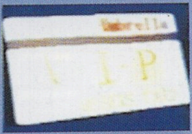
單人囚室入口鎖匙（独房入口のカギ）
打開單人囚室的鎖匙，原本屬於監長擁有



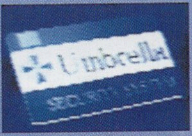
繩索（ロープ）
別看輕它這麼幼，即使用來爬山也能應付自如



俱樂部大堂鎖匙（クラブホールキー）
俱樂部會員專用的咭片鎖匙



咭片鎖匙（カードキー）
雲遜在 UMBRELLA 大樓的咭片鎖匙



起動光碟（起動ディスク）
動力爐系統的起動光碟



ID 咭（ID カード）
研究所員的 ID 咭，需得主管同意才能使用



工場負責人鎖匙（マスターキー）
工場的總合鎖匙，藉此好像便能通往某處去



調合法則

保留了系列的特色，《BHGS》可讓玩者進行藥草調合以製成效用較強的藥粉，以應付攻擊力不斷增強的敵人。其實一般綠色藥草都已經有回復功用，即使一個不夠服用兩個便成了，那又為何再製造調合藥粉呢？原因是綠色藥草的回復效力只屬一般，有時在使用後根本無法治療傷勢，因此遊戲便設定了可提高藥性、調合時專用的紅色藥草，只要使用得宜便效率大增。舉個例，假如玩者手上擁有綠色藥草與紅色藥草各2個，若淨是獨立使用綠色藥草就只能作2次小幅度治療，不過如先把紅綠藥草混合起來變成調合藥草（綠．紅）2個，則可作2次大幅度治療效果尤勝前例，因此便有着調合藥草的必要性。另一方面，能將傷勢完全除去的急救噴霧雖然效力宏大，但數量極少之餘亦有其反效果，所以調合藥草就成為了此作的最主要回復道具。



■先選擇要進行調合的藥草



■再選和它混合在一起的藥草



■就能產生增強了效力的調合藥粉

回復道具用途及藥草調合全表

材料1	材料2	合體完成品	功效
綠色藥草	--	--	治療傷勢（程度小）
紅色藥草	--	--	調合時專用；無法獨立使用
藍色藥草	--	--	解除中毒狀態
急救噴霧	--	--	治療傷勢（程度大）
綠色藥草	綠色藥草	調合藥草（綠．綠）	治療傷勢（程度中）
綠色藥草	紅色藥草	調合藥草（綠．紅）	治療傷勢（程度大）
綠色藥草	藍色藥草	調合藥草（綠．藍）	治療傷勢（程度小）及解毒
調合藥草（綠．綠）	綠色藥草	調合藥草（全綠）	治療傷勢（程度大）
調合藥草（綠．綠）	藍色藥草	調合藥草（大綠．小藍）	治療傷勢（程度中）及解毒
調合藥草（綠．紅）	藍色藥草	調合藥草（黃）	治療傷勢（程度大）及解毒
調合藥草（綠．藍）	紅色藥草	調合藥草（黃）	治療傷勢（程度大）及解毒

註：可調換材料1和材料2之組合次序

BIOHAZARD GUN SURVIVOR 完全流程表

雖然這份不是邪道攻略流程，可是已將整個遊戲各個分歧點的位置列明得清清楚楚，加上附有可取得重要道具及注意事項，希望大家喜歡啦。

（A）開場畫面

（B）小巷內側前半
從第一頭喪屍身上取得生銹鎖匙後，便要決定往哪一個目的地去。

（C1）教會
需要分別取得禮拜堂鎖匙、發條轉動器和教會後門鎖匙；此外還有教會經理日記。

（C2）餐廳
若想離開就必需取得東主鎖匙；可得餐廳東主日記。

（C3）戲院
必需利用 35mm 菲林來取得戲院入口鎖匙；可得到 RACCOON CITY 崩壞後報告。

（D）小巷內側後半
拾取被 2 頭獵食者看守的損壞鎖匙後，便要決擇到底應該往哪兒去。

（E1）遊戲機中心
除了可得到手鎗 C 和遊戲機中心鎖匙外，還會發生 UT 司令官的事件。

（E2）圖書館
獲得手鎗 D 之餘亦能擁有 UMBRELLA 極秘檔案，此外還發生安迪的事件。

（E3）醫院
不但能取得大量藥物，更可獲取患者病歷、藥劑室鎖匙及手鎗 B，並會發生雲遜的事件。

（F）地下水道 A
看過管理人安迪日記後，便會首度遇上少年洛特。

（G）監獄
檔案方面有年輕人日記和獄長日記，至於道具則為單人囚室入口鎖匙、繩索與及最重要的散彈鎗；若經由西北方的地下樓梯離開則會進入地下水道 B。

（H1）市街地周圍
最麻煩應當是擋着去路的 TYRANT 與及人多勢眾的 UT 部隊了。

（H2）地下水道 B
由監獄直接行過來，但留意別被兩頭鱷魚夾攻致死。

（H3）倶樂部
前半部份和市街地周圍相同，但卻需要多打 3 隻 TYRANT，兼且要取得倶樂部大堂鎖匙才可離去。

（I）UMBRELLA 大樓
敵人開始變得難纏，除了可得到雲遜日記及雲遜盜聽記錄這 2 本檔案外，還有咭片鎖匙和極重要的榴彈發射器；在 B1F 切記要調查密碼鎖。

（J）污水水渠
留意第三節的 2 頭大蜘蛛，若不幸中毒就要記得馬上到洛特的家取藍色藥草。

（K）洛特的家
在衣櫃內可找到驚惶失恐的莉莉。

（L）登山纜車場
啟動動力裝置後，注意兩頭獵食者會從天而降，另外最好先裝備散彈鎗來對付獵殺者。

（M1）炭坑
終於首次取得重要彈藥硫酸彈，另外此關有大量獵殺者出沒，注意。

（M2）山道
由於中途會出現無法反擊的紅外線狙擊手，還是一鼓作氣向上衝吧！

（M3）懸崖小路
4 名沒有帶着彈藥在身的 TYRANT 正等待你的來臨，小心。

（N）郊外大屋
需要注意臨入大屋前會有不少獵殺者的，還是帶備散彈鎗會比較有利。

（O）工場
首先在 B1F 會取得麥林手鎗，然後在 B2F 取得起動光碟來啟動動力爐，再按掣打倒食人植物取得 ID 咭。進入 B3F 並救回洛特後，開啟通 E 區域解封裝置取得工場負責人鎖匙，並要把超 TYRANT 1 擊倒（這時出現角色是根據流程 E 時的選擇而決定）；可得到工場職員日記及原料抽出方法。

（P）地下列車場
小心被 UT 部隊圍剿！

（Q）直升機坪
FINAL BATTLE

開發者專訪

既然遊戲誌能夠遠赴大阪製作此攻略本，當然希望和這個遊戲的開發者做一個訪問吧，於是我們邀請了負責此作的監製三並達也先生做一個簡短訪問，從中得知有關開發時的各種秘聞趣事。還有，原來《GUN SURVIVOR》也有可能會推出續篇呢！



遊＝遊戲誌，三＝三並達也

遊：可否先介紹一下你在遊戲界的經歷，例如以往創作過什麼的作品？

三：其實最初我是製作街機遊戲的。由街機遊戲的人物設計和企畫開始做起，直到現在則是負責家用機遊戲的企畫部份，至於成為遊戲的監製則是約五年前的事。我以前製作過的遊戲真的太多了……例如《魔界村》等等。家用機方面的作品則以街機的移植作較多。

遊：主要是格鬥遊戲？

三：對，直到早一陣子以前也是。

遊：總括來說，是否以動作遊戲比較多？

三：沒錯，的確是動作類比較多。

遊：將驚慄冒險遊戲《BIO HAZARD》系列以射擊遊戲的形式來製作，其原因是什麼？

三：原本的計劃並不是這樣的。其實我最初只是想利用NAMCO的「GUNCON」來製作普通的射槍遊戲，是在中途才想到可以用《BIO HAZARD》來作此遊戲的題材的，因此最初並沒有想過將《BIO HAZARD》變成射槍遊戲。

遊：當初為什麼會想創作射槍遊戲？

三：約在一年前，GUNCON在日本約售了100萬個左右，歐洲方面也是約售了100萬個，至於美國由於有槍械的問題，所以銷量並沒有那樣好，但總之就是擁有GUNCON的玩者很多，但對應它的遊戲卻很少。雖然NAMCO也很積極地製作GUNCON的遊戲，但始終也有個限度呢。後來不知是那一方面提出「不如一起做射槍遊戲吧！」，遊戲的計劃這是這樣開始了。

遊：那麼將這個計劃用《BIO HAZARD》的世界觀去表達，中間的經過又是如何的？

三：當時是碰巧《BIOHAZARD 2》推出，令《BIO HAZARD》系列的知名度也突然提高了不少的時期。《BIO HAZARD》本身是用客觀視點來進行的，「如果將它變成主觀視點又會如何？」相信誰都曾有過這個想法，但奇怪的是一直都沒有人去做。「那麼不如就趁這機會，將這遊戲變成《BIO HAZARD》吧！」遊戲計劃就是這樣展開了。由開始構思到測試約花了一至兩個月，開發工作則約用了一年時間。

遊：三並先生以前有沒有創作過射擊遊戲？

三：有啊，不過做3D射擊則是首次。

遊：這遊戲的開發人員和一直製作《BIO HAZARD》的人是不同的嗎？

三：對，是由另一組製作人員開發的。

遊：開發人員約有多少人？

三：今次我們用了20人左右。

遊：不會太少了嗎？

三：和真正的《BIO HAZARD》相比，這遊戲的劇本份量只有前者的三分一左右，遊戲的時間也非常之短，這個人數是合適的了。其實應該說，如果用20人也做不好這遊戲就糟了。

遊：和之前製作過的遊戲相比，這遊戲在開發上有什麼不同之處？又或者有沒有一些要很花工夫的地方？

三：首先，製作3D射擊遊戲在CAPCOM來說今次是首次。為了不破壞《BIO HAZARD》的世界觀，本來我想拿以前《BIO HAZARD》系列使用過的程式資料來再次利用，但後來發現這是不太可行的。例如喪屍中槍的動作，在客觀視點處看，和在主觀視點處看時是完全兩回事。又

例如喪屍倒下時的動作和《BIO HAZARD》時也是兩種完全不同的表現方法。在製作這些地方時算是比較困難。

遊：例如在這遊戲內有些從正面飛來的敵人，在《BIO HAZARD》內是沒有的呢。

三：不過，這種做法（重新製作動作）到底是好是壞我自己也不太清楚。我曾擔心過遊戲的世界觀和遊戲性會因此變得和《BIO HAZARD》不協調，但到最終也是認真地全部重新製作過了。

遊：因此在遊戲中各種敵人的動作和《BIO HAZARD》是不同的呢，當中又有沒有一些是你特別喜歡的？

三：唔……例如喪屍犬，其實除了視點不同了，牠本身的動作和以前是一樣的。不過在《BIO HAZARD》內，玩者只要一打開門就可以聽到牠的吠聲，「啊，這房內有喪屍犬在。」，接着當牠跑到玩者面前時，大家早已有了心理準備。但在《GUN SURVIVOR》內由於是主觀視點的關係，一旦被喪屍犬逃到自己的背面，就會產生「到底那傢



伙到了哪裏去？」的恐怖感。雖然在現實生活中人可以微微看到自己斜後方的事物，但在電視機畫面上這當然不可行。雖然同樣的道理也可以套在其他敵人身上，但電視畫面的視野真的意外地狹窄，常會有看不清楚敵人動作的情況出現。這不但會令遊戲的難度提高，還可以產生恐怖感，我自己就覺得這點相當有趣。

遊：你說「當敵人逃到背後」，由於音效是立體聲來的……

三：因此最好是戴着耳筒來玩，我們已將音效調整到連「呀，牠跑到右後方去了！」也可以用耳朵來分辨出來，強力推薦各位將房間的燈火也熄掉，然後戴着耳筒來玩遊戲。

遊：即是說雖然畫面上沒有雷達，但只要留意周圍的聲音，就可以知道敵人的位置了。

三：無錯。用普通的電視機玩時雖然很難察覺，但一用上耳筒就很容易聽得出來。

遊：說起上來，《BIO HAZARD》一直都是用「恐怖」來做主題的，這點《GUN SURVIVOR》是否繼承了這個傳統？

三：對。在《BIO HAZARD》內常會利用到視覺和心理來製造恐怖感，不過由於《GUN SURVIVOR》並不是AVG遊戲，利用新的機關、陷阱來製造恐怖是不太可行的。不過剛才我也說過，因為遊戲變成了主觀視點，所以出現了許多玩者視線去不到的地方，而且還非要向着那些地方前進不可，這也會產生恐怖感。雖然性質上和《BIO HAZARD》的有點不同，但遊戲本身仍然是十分可怕的，主題始終仍然是「恐怖」。我就是抓住它與《BIO HAZARD》的世界觀來創作《GUN SURVIVOR》的。

遊：這即是說，當初你打算製作新的射槍遊戲時，是沒有太過執着於「恐怖感」這一點的？

三：因看不見敵人而起的恐怖感最初是不太明白的，但在遊戲製作的過程中，才慢慢了解到其中的奧妙。

遊：因此之後便集中火力專攻這點？

三：沒錯。

遊：除此之外，還有沒有其他令玩者可以感受到恐怖的地方？

三：我想應該是劇情吧。劇本本身是由「FLAGSHIP」所創作，由於遊戲是用主觀視點來進行，玩者是看不見自己的，也即是說玩者連自己到底是誰也不知道……主角失憶的設定也是由此而來。這不是非常有趣嗎？玩者在連自己是誰也不知道的情況下進入《BIO HAZARD》的世界，然後自己親手去將所有的謎解開，這點是我認為設計得非常好的地方。

遊：話說回來，今次遊戲內幾乎沒有女性角色呢，當中有什麼原因？

三：不，並沒有什麼特別的原因。

遊：我想是《BIO HAZARD》的玩者都會有興趣知道，今次的故事到底是發生在《BIO HAZARD》系列的時間帶內的哪一段位置？

三：我並沒有特別將它定位在那個時段，不過在製作時我盡量做到它和《BIO HAZARD》系列的任何一作品都有少許關連（沒有不協調）。

遊：《GUN SURVIVOR》內的登場的人物們會否在《BIO HAZARD》的其他作品內出現？

三：即使出現也不奇怪呢，但在現階段我沒有想過那麼遠的事。

遊：那麼，今次登場的怪物全部都是以前《BIO HAZARD》作品內出現過的，這又是為什麼呢？

三：那是因為我不想它的整體形象太過脱離原來的《BIO

HAZARD》系列，和想將以前的資料真實地在玩者的面前反映出來。另外，我也想令玩過《BIO HAZARD》的玩者在看到牠們時，會發出會心的微笑，例如「這傢伙從正面看時原來是這個樣子的！」等等。

遊：之後是有關遊戲操作方面的話題。今次負責攻略的編輯說過雖然平日使用GUNCON的機會很少，但遊戲卻出奇地容易操作呢。

三：是嗎！（意外的表情）

遊：有沒有特別在這方面下過工夫？

三：不，其實起初我也覺得它有點兒硬來。製作時最大的困難，是GUNCON的按鈕太少了，但有些要素是我無論如何也想做到的。那就是直到現時為止的射槍遊戲如《TIME CRISIS》和《VIRTUA COP》等，玩者都好像是坐在電梯上，完成一個任務後又是另一任務……這種感覺來的（單線劇情），對吧？今次由於使用了《BIO HAZARD》的世界觀，我想做到遊戲內玩者可以到處探索、遇到和劇情有關的事件、或者是取得道具等等，總之就是要做到玩者能夠自由自在地行動。但在真正製作遊戲的時候，由於GUNCON上的按鈕太少，便開始擔心到遊戲會否變得很難操作，因此才會出現「按兩次」和「回頭掣」等比較硬來的方法。玩者們能否接受這種新的操作，對我來說一直是這遊戲的瓶頸位。不過在去年GAME SHOW首次公開讓一般玩家試玩時，他們熟習新操作法的能力遠比我想像中來得要高，實在令我覺得非常感動。

遊：說起操作法，今次沒有採用到《BIO HAZARD 3》內的「緊急回避」呢。

三：那是特地不加進去的，因為我們希望令玩者不會單靠「緊急回避」，而是主動地用回頭或者是奔跑等基本動作，自己去回避敵人的攻擊。

遊：今次作為「GUNCON對應遊戲系列」的第一彈，之後會否有更多同類的作品登場呢？

三：這是秘密（笑）。我本人就很想再多創作一些這類型的遊戲，在聽過玩者們的要求和大眾對這遊戲的評價後，我會積極地檢討其可能性。

遊：那即是說，喜歡射槍遊戲的玩者今後大可期待呢？

三：沒錯。

遊：在遊戲中有劇情的分岐點，這是一開始就有的構思嗎？

三：不，那不是我想出來的，只是「FLAGSHIP」寫的劇本本身就有着分岐點存在。但在我的立場也很想這遊戲可以重玩許多遍。例如在回家後玩一至兩小時就能爆機的遊戲，我可不想它只是玩一次就完結。但像《BIO HAZARD》般要花許多個小時去完成的遊戲，重頭玩起也需要很大的勇氣吧？因此我希望做到的，是玩者能夠輕鬆地重玩許多遍的遊戲，所以才會有劇情分岐這個主意。

遊：雖然可能沒有什麼關係，但在遊戲內不設有SAVE POINT又是什麼原因？我想有不少玩者都會認為如果能夠在分岐前SAVE就更好了。

三：其中一個原因，是《BIO HAZARD》雖然是隻要求玩者一邊走來走去，一邊解謎的遊戲，但《GUN SURVIVOR》和它卻是兩種不同的類型。作為射擊遊戲，我希望它能夠令玩者直到最後一刻都透不過氣來，這也是遊戲的一大賣點。

遊：你曾提過這遊戲可以重玩許多遍，那麼你估計玩者們平均會玩多少遍呢？雖然這和遊戲的難易度也有關係。

三：說起難易度，我常聽到有人在玩《BIO HAZARD》時中途就放棄了。原因是操作太困難、喪屍們太過強、在遇到中BOSS如HUNTER和LICKER之後就過不到關等等。那麼如果有一隻可以很輕鬆地玩的《BIO HAZARD》又會是什麼樣子？我想那就是《GUN HAZARD》了，因為它的難易真的十分低。

遊：真的嗎？雖然遊戲可以CONTINUE，但次數卻有限制，而且也不能SAVE，因此有不少人覺得它難易偏高呢！

三：不，我認為它的難易度非常低，但其實根本就不能夠將AVG和射擊遊戲的難易度去相比。

遊：那麼，這遊戲是以廣大的玩家為對象嗎？

三：就我來說，為了讓那些覺得《BIO HAZARD》太難而玩不來的人，也可以在自己的視點不斷開槍射擊……我就是用這種感覺來製作《GUN SURVIVOR》的，因此你也可以說這遊戲將《BIO HAZARD》的對象玩家擴闊了。

遊：即是說製作時已經將《BIO HAZARD》的FANS和一般玩家都考慮在內呢。

三：沒錯。

遊：你想一般的玩家大概要玩多久才能看到ENDING？

三：由於沒有彈數等限制，我想大概約兩至兩個半小時左右吧。

遊：今次《GUN SURVIVOR》已將《BIO HAZARD》的世界擴展至射擊遊戲的層面，那麼之後有沒有再將《BIO HAZARD》發展成其他遊戲類別的構思？

三：其實我們一直都有將某些遊戲的精華用在其他遊戲的身上。例如將《STREET FIGHTER》的人物和《VAMPIRE》的人物一同登場，又或者是將《MARVEL》的人物也加進去等等，因此我覺得即使將《BIO HAZARD》的世界觀拿去做其他類型的遊戲也是毫無問題



的。我們的強項是《BIO HAZARD》擁有很高的知名度，而且其世界觀也和同類型的遊戲與別不同。只要在製作新遊戲時不會破壞《BIO HAZARD》一直以來的形象，我覺得將《BIO HAZARD》發展成其他類型的遊戲是充滿可能性的。

遊：其實將《GUN SURVIVOR》推出街機市場不也是可行嗎？

三：大家都是這樣說呢（笑）。雖然我個人覺得《GUN SURVIVOR》用來做街機遊戲也是很好的素材，但當考慮到現時街機的市場、店舖的狀況和開發成本等等問題的時候，始終是十分困難呢。簡單來說，現在街機遊戲作為一門生意是賺不到錢的，風險實在太過大了。

遊：在製作遊戲的過程中，由於有機能、開發時間或者是對象玩家等等限制，常會出現「想去做但做不到」的情況出現，今次又有沒有這類問題？

三：對於這遊戲我本人最不滿意的地方，是背景一定要用全多邊形來製作。在PlayStation版的《BIO HAZARD》裏，背景是一張張預先RENDER了的CG來的，但在《GUN SURVIVOR》內這做法卻是絕不可行。使用了全多邊形的後果，是畫面質素無可避免地會有所下降，對此我有點不滿呢。我認為《GUN SURVIVOR》適合推出街機版本，也是因為想將這遊戲的畫面做到更加華麗。

遊：當然如果對應機種是PlayStation 2就可以實現到呢（笑）。

三：對，不過這可是「如果」、「假如」的世界來呢（笑）。實際上是可以將畫面製作得更好的，但這樣一來成本、人手都要增加許多……總而言之，今次遊戲的質素是仍未達到自己的要求。

遊：還有沒有其他已經「妥協了」的地方？

三：完全不去考慮硬件問題的話，我想這遊戲可以有2P的模式，另外也想加入通訊的機能，例如兩個玩者可以在同一場地內各自各行動，這不是很有趣嗎？

遊：合作模式？

三：對，其實我很想加入協力的要素。例如在通道內雙方碰頭的話，在畫面裏就會出現對手的樣子，又或者可以做到兩個玩者各自有不同的任務，但之間的劇情則有關連。

遊：最初就已經有了這種構想了嗎？

三：在腦裏早就有這個念頭。

遊：但對應機種是PlayStation的話就沒可能做到通訊呢。

三：對，不過通訊功能也只是眾多要素的其中之一。

遊：如果有機會製作續集，除了畫面和通訊要素之外，還有什麼其他的構思？

三：雖然現時還想不到系統方面的新主意，但如果是以射槍遊戲為大前提的話，我認為即使它不是《BIO HAZARD》也不要緊。我們公司仍有大量可用的題材呢。

遊：最後，請向香港、台灣的玩家說幾句話。

三：雖然我沒有什麼機會接觸亞洲的玩家們，但我認為亞洲是個非常之有可能性的市場，也明白到在亞洲各地有許多人玩過我們製作的遊戲。由於今後CAPCOM仍會繼續努力推出各種遊戲，希望大家能多些給我們意見。遲點如果能利用這些資料，製作到亞洲版的遊戲就更好了。最後，請大家每天回家都要玩一次《GUN SURVIVOR》。

遊：多謝你今天忙中抽空來接受我們的訪問。

附有三並達也簽名的《GUN SURVIVOR》海報免費送給你！



在訪問的尾聲，三並達也特地為香港讀者送出精美紀念品，那就是由他親筆簽名的《GUN SURVIVOR》宣傳用海報，全部共有3張。需知這張海報的氣氛陰森，完全能夠表達出這遊戲的感覺，但詢問下才得知海報內的地方原來是香港！加上平時素來低調的三並先生簽名，所以這張海報別具收藏意義。

只要將旁邊的印花剪下，連同姓名、年齡、地址、聯絡電話及身分証號碼，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓」收，並於信封面註明是「索取《GUN SURVIVOR》簽名海報」便可參加這次抽獎。

得獎名額：3名
截止日期：2000年2月10日
公布日期：2000年2月24日（遊戲誌第121期）
（得獎者會有另函通知有關領獎事宜）



打倒 TYRANT 的獎品

神出鬼沒的 TYRANT

在遊戲的重點位置及部份分支裏，來自《BIO HAZARD 2》的窮兇極惡暗殺者 TYRANT 會突然出現嚇大家一跳，雖然玩者不一定要將它們解決，可是當打敗它們後就會有一些獎品。可能有人會覺得筆者很故弄玄虛，既然能夠躲避的話那又為何要強行和 TYRANT 開戰呢？原因是可取得的獎品實在太吸引人了！

會走路的彈藥庫

就算不講也應該知道，在《BHGS》裏玩者可以拾得的彈藥實在少得可憐，不消説用來對付強力頭目角色就連獵殺者等也很難全部順利解決，屈指一算散彈鎗子彈僅得3排，硫酸彈就更少只有2排，那又怎會夠用呢？幸好，假如玩者夠膽色夠勤力，就應該能夠在 TYRANT 身上取得着數。在絕大部份的場合裏，玩者只要將突然出現的 TYRANT 打敗，就能獲得散彈鎗子彈、榴彈、火炎彈或硫酸彈其中之一，而保守估計超過半數的彈藥都是需要藉這個渠道來取得的，因此對自己技術有信心的玩家，就切勿放過這些「會走路的彈藥庫」了。



■看招，TYRANT！瞎着吃彈吧！

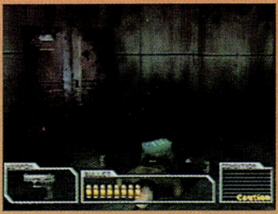


■強如 TYRANT 也要倒地

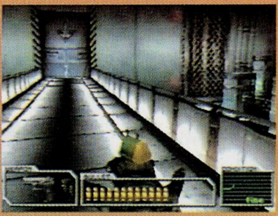


■換來是寶貴的散彈鎗子彈

為了寶貴的彈藥而努力吧~~~







TYRANT 攜帶強力彈藥之出現率

散彈鎗子彈	出現率 40%
榴彈	出現率 20%
火炎彈	出現率 20%
硫酸彈	出現率 20%

SPECIAL SECRETS
禁斷絕密篇

BIOHAZARD

Unless you have attempted hundreds times that still cannot accomplish GUN SURVIVOR, it is not recommended to scrutinize the contents inside. Here are ultimate database, special strategies and ranking system of the game. They can surely help you cope with the tricky traps. Still, it depends on how much your skill is. Remember one thing: no mercy is the most merciful thing...

上級操作：殲滅敵人技巧

如果到了現在還未能夠征服《GUN SURVIVOR》，那麼本秘密樂園就歡迎閣下的蒞臨了。在這裏，我們會將遊戲中的最後防線一一披露，譬如怎樣有效擊殺敵人、走位的藝術以至大家最有興趣想知道的評級計算等，都會在這十多版內盡量介紹。事不宜遲，首先就讓筆者和各位研究遊戲中有關攻擊力的計算算式與及每種敵人的應付方法。

對敵人造成損傷計算法

假如你認為無論在甚麼情況也好，只要射中敵人結果也會是一樣的話，那可就大錯特錯了。不論是使用哪種武器作戰，需要知道每款武器都設有不同的攻擊力，此外亦各有其攻擊屬性，像火炎彈屬於火炎系而麥林子彈屬於強力彈系等；另一方面攻擊敵人的距離亦起着重要性作用。除此以外，原來敵人中彈部位的不同也會對損傷度做成影響，在種種條件之下因而歸納出以下計算出損傷值的算式。

對敵人造成損傷算式

每次攻擊造成之損傷＝武器基本攻擊力×距離修正值×屬性修正值×中彈部份修正值

武器基本攻擊力

在「武器連彈藥」的部份已經提及過每種武器的基本攻擊力，而由於基本攻擊力是不會因應敵人種類而作出變更，故此不會在這裏多加闡述。



基本攻擊力一覽表

武器名稱	攻擊力
手鎗A	27
手鎗B	19
手鎗C	33
手鎗D	60
散彈鎗*	60/35/20
麥林手鎗	250
火炎彈（每發）	200
火炎彈（爆風）	200
火炎彈（火炎）	200
硫酸彈（每發）	200
硫酸彈（爆風）	200
榴彈（每發）	50
榴彈（爆風）	40
火箭發射器	3000

*散彈鎗攻擊力分為內框、中框及外框3個階段，有關判定之設定請參閱「武器連彈藥」另文介紹

距離修正值

武器發射距離遠近會影響破壞力是很基本的常識，而由於越接近敵人才開鎗殺傷力便越大，因此盡可能的話就最好讓敵人靠近才開火攻擊之，不過當心若被圍攻時就不要想這個因素了，馬上拔鎗還擊吧！

武器距離修正值（以百份比計算）

A.一般武器

距離	造成損傷
1米以內	150
2米以內	100
5米以內	80
超過5米	70

B.散彈鎗限定

距離	造成損傷
2米以內	100
5米以內	60
超過5米	40
超過10米	25

屬性修正值

其實這亦算是常識之一，因為既然替每種武器設定了攻擊屬性，就一定會有影響它的因素存在，而屬性修正值正好是這個系數。簡單來說，只要根據每種敵人的生理構造特徵，來使用相剋性的攻擊對付之，便會有相得益彰的效果，反之則會變成事倍功半，例如對着植物系敵人用火攻效果絕對會比普通子彈為佳，相反像TYRANT這類人造戰鬥機器則用回一般子彈會比較好。

武器屬性修正值（以百份比計算）

敵人	通常彈	強力彈系	火炎系	硫酸系	榴彈系
喪屍	100	100	150	150	150
獵食者	100	100	90	130	90
獵食者改	100	100	75	110	75
獵殺者	100	100	90	130	90
食人植物	100	100	200	150	120
有毒植物	100	100	200	150	120
TYRANT	100	50	50	50	50
喪屍狗	100	100	150	150	100
蜘蛛	100	100	150	120	100
大蜘蛛	100	10	150	120	100
烏鴉	100	100	150	150	150
大飛蛾	100	100	120	100	100
鱷魚	100	50	70	50	50
超 TYRANT 1	100	50	50	50	50
超 TYRANT 2	100	50	50	50	30
超 TYRANT 3	100	50	50	50	30

中彈部份修正值

既然有屬性設定，那就固然少不了中彈部位的影響吧。不消筆者多説誰人也知任何生物的弱點總會是在頭部，所以如果你眼界好能次次瞄準頭部來打的話，當然能節省不少時間及彈藥，但其實每隻怪物都是有其致命弱點的，若有幸能一矢中的便可馬上送它一程；亦即是説集中打敵人腳部其實一點好處也沒有。

中彈部份修正值（以百份比計算）

命中位置	造成損傷
致命弱點	即死
頭部	130
上半身	100
下半身	60
手腕	80
轟飛手腕 *	120

* 根據開發中資料

敵人絕對正攻法

為何筆者會以這個題目來介紹下文呢？原因是有人可能會覺得在這隻射鎗遊戲中，根本無需甚麼戰術也能輕鬆取勝，但其實只要有深入玩過本作的玩家就應該知道事實並非如此，全因子彈及藥草數量有限根本不容許玩者鬆懈下來。「敵人絕對正攻法」的設立目的，便是教大家如何在最節省彈藥的情況下，以最簡單的方法滅殺敵人；以下全部均是在 NORMAL MODE 可以使用的戰法。

VS 喪屍

極度簡單的對手，根本無需任何戰法，只要站在適當的距離不斷開火即可。假如被3頭以上喪屍包圍時，應先以前跑逃離現場，待找到有利位置（如背部沒有埋伏）才一口氣攻破之。

VS 獵食者

可謂頗麻煩的嘍囉級對手，最好當然是向地面發射一記火炎彈，引導它走過去自焚而死。但若想節省彈藥，可考慮使用「直線走位法」來邊攻擊邊拉開距離，以免被它在接近時使用長舌重擊，亦能避開其空中伸爪攻擊，一舉兩得，可惜頗浪費時間。

VS 獵殺者

相比起喜歡爬天花板的獵食者，獵殺者的實力說得上不相伯仲。在單對單的情況下，雖説2記散彈鎗便可馬上解它轟斃，但由於散彈鎗子彈太過珍貴，故此盡可能的話也應該用豆鎗戰法（即淨用手鎗對付之）。若仔細研究獵殺者的行動模式，你就不難發現它來來去去都只是（1）遠距離時會立即跳過來空中揮爪攻擊；（2）近身時會不斷找空位用爪刺向你。

對付它的最佳方法，便是先讓它接近過來，接着趁它舉爪之際逐鎗逐鎗打窒其攻擊，不一會它便會自動向邊跑另找虛位，只要留意別露出裝彈時差被偷襲即可。但千萬記住，這招在面對着2頭或以上的獵殺者時就會不奏效，還是用回可靠性較高的散彈鎗會比較好。

VS 食人植物

體力絕不遜色於獵殺者的植物系，由於擅長噴射高濃度腐蝕性液體，所以和它靠近戰鬥是對自己不利的事情。玩者只需保持一定距離利用手鎗狂射它的頭部，大約十多發子彈便能打敗它，當然向地板發射火炎彈製造火勢等它自投羅網也是一個妙法。

VS TYRANT

基本上大部份強力武器在巨漢TYRANT之下，尤其是榴彈系都會被大幅度削弱威力，與其浪費彈藥倒不如使用「直線走位法」或更有效的「逐步後退攻擊」，因為若走避不及的話就很容易被它屈死。總而言之，絕對不能被 TYRANT 控制戰局。

VS UT 部隊

對着這群最多兩鎗死的傢伙們，實在要打醒十二分精神來應付。雖然他們體力甚低，可是攻擊力卻和喪屍等差別不大，加上每次遇上時都是數隻同時行動（尤其是地下列車場那一役），因此需要較好的眼界來確實命中每名敵人，否則往往會被後排不斷開機鎗的人暗算；最佳武器應當是判定超強的散彈鎗。

VS 喪屍狗

不斷在畫面內四處走動的犬隻，與其胡亂開鎗不如等牠飛撲過來之際狠狠轟一鎗，在近距離下所造成的損傷遠超平時的水平。注意若過2隻喪屍狗就不妨使用強力武器，皆因當牠們同時飛撲起來玩者絕對無法應付。

VS 蜘蛛

由於大蜘蛛帶有毒性，在對付它之前最好先查看有沒有帶備藍色藥草。一般彈藥和榴彈等不會太過有效，建議玩者先向地板開一鎗造成火堆，待它自己走過去自焚燒死就最好不過了。

VS 烏鴉

令人感到煩擾的烏鴉，由於在畫面內飛來飛去要瞄準它攻擊難度絕不比喪屍狗低。除非你堅持要把它們全部殺死，否則還是避開不理會比較有利，因為浪費掉的時間是很難追回的。

VS 大蟑螂

在畫面內四處走動，並且會突然向玩者撲過來的大型蟑螂，擊殺之的難度和烏鴉相差無幾。除非閣下堅持要做殺蟲專家，我建議還是放過它們一條生路吧。若要有效解決這群害蟲，唯一方法是等之飛過來時逐一擊破，別無他法。

VS 大飛蛾

體積超巨大的大飛蛾，除了火炎系較強外其餘武器均沒有被弱化的跡象，故此使用甚麼武器也沒有所謂，反而要注意的是留意別讓它們兩隻一齊飛過來，最好逐隻慢慢解決。

VS 鱷魚

雖然只會在遊戲裏出場一次，但皆因今集沒有氧氣筒協助與及需要同時應付兩條的關係，玩者需要用點計謀才能有效戰勝。由於當第一條鱷魚出現之後，玩者被逼退數步就會有第二條封着路，所以切記在第一條出現時就要像發狂般不斷向牠開鎗，而威力及裝彈性能佳的手鎗C便是最佳武器。即使被逼退至第二條鱷魚出現，玩者也要繼續打先前的那一條，直到牠確實死掉後才馬上轉身以「逐步後退攻擊」戰法來對付第二條。換句話說，即使被咬也要堅持這種打法下去。

VS Hypnos-T型（超TYRANT 1）

不論閣下手上有幾多彈藥可以浪費，筆者絕對不建議大家和超TYRANT 1搏命，因為隨後會有其他強敵需要應付，所以最好打得謹慎一點。雖然有話榴彈系武器的攻擊力強，不過要留意由於3隻超TYRANT都是懂得隨機性防禦的，所以還是使用判定大兼威力不弱的散彈鎗會比較實際。

先說「直線走位法」，玩者可先和它保持一段長距離，待它跑過來自投羅網時便不斷對之開散彈鎗，只要連中兩三鎗它的攻擊就自然會窒下來，只要在它臨揮爪攻擊時橫移避開跑過另一邊，重新組織「直線走位法」攻勢即可。至於僅用手鎗也能取勝的「逐步後退攻擊」，原理和對軍服TYRANT時一樣，加上它不會使用肩撞因此要PERFECT取勝絕對不難，然而必需注意它那隻爪的判定是比TYRANT的拳頭為長，所以後退幅度要比平時多出少許。

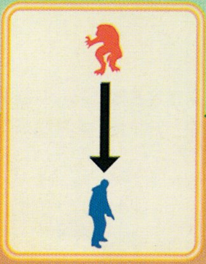
上級操作：善用版圖內的位置吧！

為何走位這麼重要？

一直以來，《BIO HAZARD》系列的戰鬥場面都很重視走位這個元素，因為不論怎樣強的玩家相信也無法與頭目級敵人硬拼吧。今次《GUN SURVIVOR》雖然為射擊作品，但它與同類型遊戲分別很大，原因是一般射擊遊戲都是以強制捲軸的形式來進行，根本需要在被敵人擊中之前解決之，而《BHGS》則絕對要求玩者懂得閃避，否則當被複數敵人圍剿時那就必死無疑了。

直線走位法

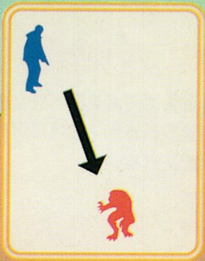
若要講走位，最簡單方法便是借助場境之利的「直線走位法」。從字面大家可能已察覺得到，這招即是盡量和敵人保持成一直線，以遠距離形式來展開戰鬥，實行步驟方面首先讓敵人逐漸靠近，當雙方距離只有大約1至2個身位時玩者便要馬上跑到另一邊去，拉開彼此距離以作繼續攻擊。這種戰法的優點是確實可靠，無論對着獵食者、軍服TYRANT還是超TYRANT都奏效，但最大缺點是需要在場境偌大的地方才能辦到，所以像俱樂部二樓房間這種細小環境便頗難應用得到。另外，由於需要經常走動及保持遠距離戰鬥，浪費時間與減低命中率是無法避免的副作用。



■先等敵人逐漸靠近



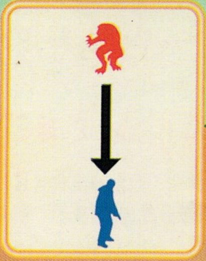
■接着繞過它的身旁跑到另一端去



■看，雙方又再保持遠距離了

直角閃身法

說穿了即是「直線走位法」的變種，理由是兩者原理相若，不過起動形式有點分別。實行步驟方面首先同樣是等敵人靠近，待之衝過來攻擊時立刻作90度橫移，再一直向前跑以避開其鋒，最後將距離拉開並馬上連按A或B自動鎖住敵人繼續攻擊。這種戰法對着獵食者和TYRANT十分有效，但條件依然是必需要在空間較大的地方才能使用，故應用上有一定限制。



■同樣先等敵人逐漸靠近



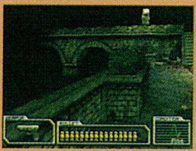
■和直線走位法不同的是先作直角橫移



■再逃到另一端去繼續戰鬥

實際示範圖例

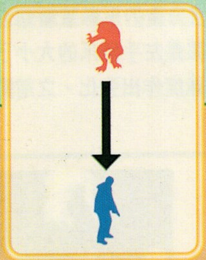




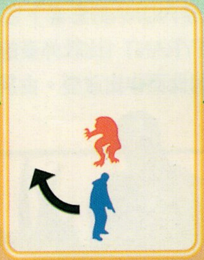


橫移轉身法

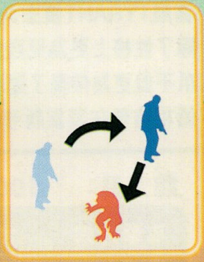
它有點像剛剛提到的「直角閃身法」，不過所需要走的距離則大幅度縮減，有利於短兵相接時使用。首先同樣邊等待敵人逐漸靠近，邊保持對它開火攻擊，跟着趁其出手之際馬上向左或向右避開，再以較短的距離繞到其身後立即攻擊，以達節省時間之效。這招優點是無需在一個很大的場地也能用得着，不過留意需要確實躲避開其攻擊才可，因為所容許走避的時間並不算長，如此近距離的打法其實是很冒險的。



■依然是先等敵人逐漸靠近



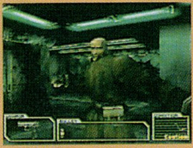
■看準敵人出手之際馬上向左或右避開

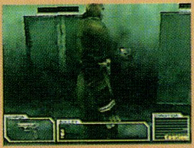


■再跑到其背部開火還擊

實際示範圖例

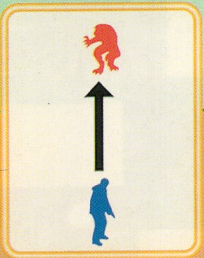




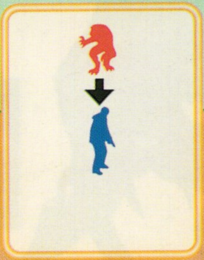


逐步後退攻擊

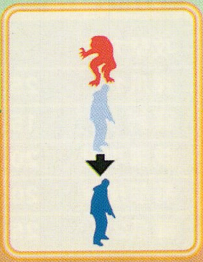
這是對付TYRANT和超TYRANT 1時極為好用的戰術，務必有學習它的需要。和以往任何一種戰法相反，「逐步後退攻擊」所主張的是讓我方盡量和敵人保持近距離，開始時最好是2至3個身位左右，接着不斷向它攻擊直至它越走越近，進入能夠攻擊的範圍為止。這時敵人必定會作出預備攻擊的動作，這時就要向後退1至2步避開其攻擊，並趁它硬直時不斷開鎗，然後等它再行過來時重覆整套動作即可。這種戰法的好處在於無需急於尋找回避它的路徑，只需專心一致向它猛烈攻擊便可，但必需留意假若已被敵人逼至後無退路的話，就要以「橫移轉身法」來繞到其背後重新組織攻勢，否則便會陷入慘遭連環轟擊的處境。



■雖然敵人站在很遠，但必需先縮短兩者距離



■不斷開火攻擊直至看見它有所行動



■向後稍退1至2步，讓它攻擊落空時繼續開鎗

最後決戰

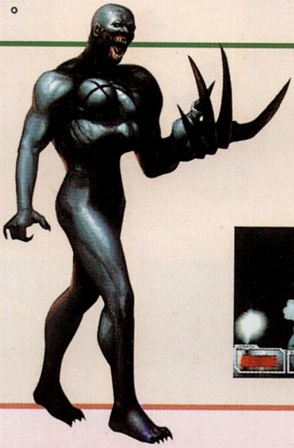
最後頭目角色介紹

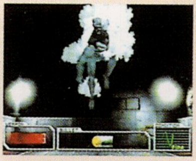
超 TYRANT 2

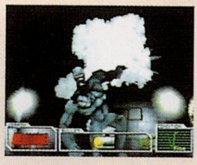
當超TYRANT被主角打敗後，在體內DNA的影響下它以擁有更強力量的形態重新站立起來。除了性格上更為兇殘外，它和超TYRANT 1比較外表的差異就應該是左手巨爪的大小了，它的爪不但更為伸長了連攻擊模式也因此而作出改變。由於其體力及速度作出強化，之前奏效的戰術相信現在要重新考慮過了。

體力值：　1000

攻擊方式	
揮爪1	20
突刺	15
跳躍攻擊	15
肩部撞擊	15
揮爪2	15







超 TYRANT 3

只要對着超 TYRANT 2 作出一定程度的傷害，它就會發出慘叫聲再度倒下，但這卻是下一場惡夢的開始…遇強越強的超TYRANT為了滅殺目標，身體內會產生各種異變來強化體格，即使改變人類般的容貌也在所不惜。現在的它不但力量極強，可一手扼死體型龐大的生物外，還有上乘的敏捷度及跳躍力，絕對稱得上是 UMBRELLA 皇牌級別的 B.O.W.。

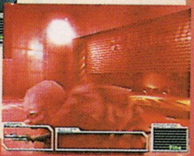
體力值：　900

攻擊方式	
揮爪1	25
突刺	15
跳躍攻擊	20
肩部撞擊	20
揮爪2	25
抓住	50







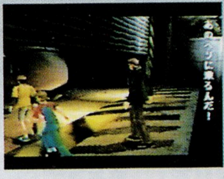


地下列車場→直升機坪
SUBWAYtoHELIPOT



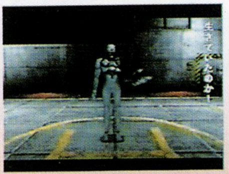


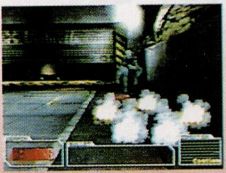
經過數十秒的行程，雅克、洛特和莉莉終於抵達旅程目的地，離開列車後他們便趕快跑到右前方的直升機坪去，希望可以在這個島嶼爆成灰燼之前搭乘直升機離開。「在這裏呀！快點！」洛特向行得較慢的雅克揮手示意，後來雅克發現那應該是一架通往直升機坪的升降機，於是立即按掣來乘搭它。在升降機內，雅克祈求一切事情要順利過渡，千萬再別要有甚麼阻滯…





「快點跑上直升機去！」雅克一望見倉庫內的直升機，便嚷着叫洛特兩兄妹盡快登機，不過與此同時他感到身後有不祥的預感，回頭一望結果令他嚇了一跳——那隻超TYRANT竟然未死？兼且像挑戰者般在默默等待着。「那傢伙竟然還在生！」為了生存，為了一切一切，他根本沒有選擇的餘地，只有拼命一戰。





從牆上一躍下來的超TYRANT，不消一秒便已能由原本站着的地方跳過來，雅克心知敵人的實力又再次提高了，所以毫不猶疑拿起榴彈發射器，將一顆顆硫酸彈裝進發射器內。在彈藥存量不多的情況下，為了能確保敵人難以躲避提高命中率，他想出一個相當危險的戰法來，那就是站在原地動也不動。好戰的超TYRANT見狀當然認為機不可失，於是便馬上飛身撲過來，殊不知主角一見敵人有動靜便向旁邊退開數步，再回身以近距離對準其胸膛發射榴彈。



「嘩呀～～～」那怪物的叫聲響遍整個空曠的直升機坪內，而它吃過十多發硫酸彈後傷口亦無法再抵受得住，渾身散着刺眼白煙的它發出嚎天巨響，彷彿是戰敗者的最後嗚叫。「勝利了…？！」雅克這句話還來不及由口內吐出，已被眼前的境象弄得手足無措。「甚麼？簡直是魔鬼！」

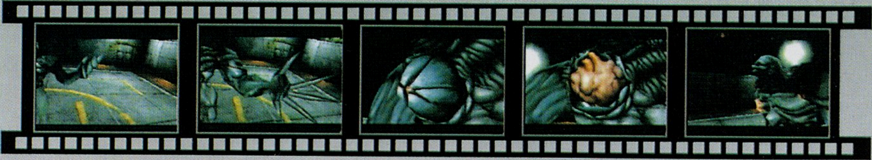
只見超TYRANT不單沒有倒下，其體內的戰鬥細胞更因為剛才的劇戰而強化起來。身體不斷的膨脹、巨爪不斷的變大、樣貌越變越恐怖、心臟從右邊身體外露起來…如果用一個形容詞來介紹這個狀態的超TYRANT，就應該是用「怪物」。一隻不折不扣為戰鬥而生存的怪物。







超TYRANT變形





變成魔神般的它，除了殺死獵物之外便再沒有任何感覺了，這刻在雅克的腦中只知道若果無法打倒眼前的強敵——不，應說是有生以來最強最恐怖的敵人，那就甚麼也不用想了。一瞬間，它竟然消失在眼前，雅克頓被如斯境象嚇倒。「到底在哪裏？在…！」還未想到下一句，他的背部已嚴重掛彩，原來超TYRANT剛剛跳到雅克的背後，並一爪深深劃向他的背部。

不過，他知道再待下去也不是辦法，於是馬上假裝逃走希望歷史可以重演。沒錯！這隻怪物的腦筋雖然聰敏，但畢竟也只是弒血狂徒，為了擊殺目標所有思想也消失了。雅克看準它跳過來的軌跡，在適當時間作出橫移的判斷，好讓它的利爪攻擊落空。「是時候了！」雅克立即回身對準敵人的頭顱發射硫酸彈，瞬即對它造成極大傷害，他知道這方法可行於是重覆數次，很有趣的是超TYRANT每次中彈後也不懂得檢討為何會被擊中，結果在其勇於攻擊的心態影響下它最終都要在雅克面前倒下。





「戰鬥完結了…」

到底雅克、洛特、莉莉和超TYRANT的最終下場是怎樣？在完結畫面中會自有分曉！當然，筆者還是照例將這些資料賣一賣關子，等大家用自己雙手去親自解開它吧。

全篇完

VS SUPER TYRANT 2

和超TYRANT 1相比，超TYRANT 2的實力可算是作出了整體性提升，包括有攻擊力、攻擊形式、體力值、跳躍力和戰鬥意欲等，要打敗它確實要使用一些戰術。首先，「逐步後退攻擊」並不算太奏效，原因是它的利爪相當長，即使玩者後退也有一定的機率被刺中，所以還是使用改良了的「直角閃身法」會比較好。

所謂「直角閃身法」改良型，就是先和敵人保持較遠距離，例如直升機坪邊線是十分理想的例子。當敵人望到玩者是站在遠距離外時，憑其本能反應大多數都會跳過來作凌空中攻擊，但由於從起跳直至落地是需要大約一秒半至兩秒時間的，故此必定有足夠時間讓玩者作橫移閃避。接着連按A或B兩次來自動瞄準敵人，這樣當敵人着地後尚未有反應之前，玩者已能瞄準它直接攻擊，只要所使用的是散彈鎗或榴彈炮這類重火力兵器，不需多久便能取勝。順帶一提，敵人有時是會直接防禦玩者之攻擊的，因此應盡量避免作效率較低的遠距離射擊。

VS SUPER TYRANT 3

如果說超TYRANT 2很強勁，那麼超TYRANT 3就可以說是變態！因為它的靈活度、攻擊力、防禦力以及跳躍力還強出不少，若這時玩者只是剩餘手鎗的話那麼就可以放棄了。戰法方面，基本上都是和對超TYRANT 2時大致相同的，總之要不斷走位拉遠距離，好讓它跳過來令「直角閃身法」改良型生效。此外，當被敵人靠近時，它有時會將玩者強行捉起再擲向地面，這種直擊不但破壞力強大兼且會有連續發生的效果(即是被屈)，所以必需要有對付這招的對策。

所謂針對超TYRANT 3抓住技的戰法，其實只要當被捉起而未被它摔倒之前，在這兩三秒內以重火力武器如散彈鎗或榴彈炮等直擊它的頭部或胸部，便能令它受到重創馬上放手。筆者試過有一次非常幸運，因為當它被射中後竟然想再次捉起我，於是筆者便重施故技令它鬆手，而這個過程有時是會不斷發生下去，相當有趣…總之，擻除被抓住不題，它平時攻擊力也是非常高的，相信沒有人會和它硬拼吧。

特別備註：對超TYRANT 1戰時的對白分支

在和超TYRANT 1戰鬥之前，根據玩者在第二分歧點時的選項是會發生一個特定角色被殺的事件，而在前文攻略裏已介紹過UT司令官的對白了，剩下來的則在這裏一併刊登吧！

(A) 被殺的是安迪．可蘭特

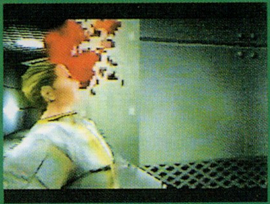


由於頭頂的金屬通風口可能會塌下，主角因而迅速跑離實驗室，只是背後突然有人開鎗警告，他回頭一望發現來者竟然是圖書館的那名老伯！「雲遜，殺死你！哈哈…」主角聽後連忙否認自己是雲遜，不過這是沒有作用的，誰叫那時他為了搜集情報而假扮雲遜呢？「騙子！你根本就是雲遜！你是殺人魔！你要死…」但安迪卻來不及說下去，因為身體已被一隻巨爪狠狠貫穿，大量血液傾瀉而出。他轉身看看到底是甚麼人要置其死地，不過對方卻只是一件毫無表情的生化兵器而矣。



(B) 被殺的是雲遜．高文





當主角離開超TYRANT實驗室時，背後突然響起鎗聲，這時發現原來真正的雲遜是尚未死掉的！「如果不是你，我早已完成我的任務了，而UMBRELLA亦應該早已將我帶離個地方。但是，你偏偏卻要到來拖垮一切，一切也完了！我要你血債血償！」就在雲遜正想下毒手之際，一隻深黑色巨爪忽然穿過他的身體，大量鮮血從各個傷口不斷湧出，雲遜回頭以最後一口氣望清楚殺死自己的真兇是誰，始發現是他花了許多心血來研製的超TYRANT…

評級總合分析

當你花盡了九牛二虎之力來解決那可惡的超 TYRANT 後，看過 STAFF ROLL 便會得到電腦對閣下的評級，而分為S至D合共5級的它是根據玩者在遊戲過程中的行動來計算的；簡單一句情況和前幾集《BIO HAZARD》及《DINO CRISIS》相同。

（A）CONTINUE

一看便知道是續關次數，上限最多為100分，而每續關1次就會自動扣25分，亦即是說續夠4次分數便玩完。因此若想取得好成績，玩者就要下苦功練習一局爆機，不過講就容易…

使用次數	倒扣分數
0	0
1	25
2	50
3	75
4或以上	100

（B）急救噴霧

和各集設定相同，使用這種能瞬間把傷勢消除的「神仙水」就要付出代價。上限最多為100分，每使用1次就會扣20分，亦即是說噴5次分數便全部扣清，所以非必要時也切勿使用。

使用次數	倒扣分數
0	0
1	20
2	40
3	60
4	80
5或以上	100

（C）進行時間

玩者以多少時間來完成遊戲，都會對評級有着極重要的影響。上限最多為100分，若果能夠在1小時內完成就不扣分（近乎不可能…），以後超過每分鐘便扣1分，簡言之1小時50分完成可得50分，超過2小時40分完成便是0分。

（D）命中率

以玩者開鎗時的命中率來計算。上限最多為100分，如果能以100%完成遊戲就不扣分（可能嗎？），而每減1%則扣1分，即是說50%命中率得50分，0%便是0分；所以切記無聊時就不要貪過癮開鎗。

（E）殺敵數目

原來今集殺死幾多隻敵人都會計分，但請勿「懶醒」以為殺少點就有着數，其實剛好相反。上限最多仍是100分，不過卻設定了最少基數65隻，以後每殺1隻才加1分，即是說殺死115隻便得50分，而殺死超過165隻就能獲得滿分。

評級計算法

根據上述5大範疇，將玩者所獲得之分數一併加起來，便是該局遊戲的總合評級。由附表可見，要取得S級絕對困難得可以，其苛刻程度實在不低於以往各集，另外每個評級也有其獨有圖片，有興趣全數看齊者就要多多努力喇。

總分	評級	背景圖片
451~500	S	超 TYRANT 第3形態
351~450	A	主角雅克．湯臣
251~350	B	雲遜．高文
151~250	C	UT 部隊（HUNK 部隊）
0~150	D	莉莉的熊寶寶



■獲得C級時的圖片



■幾經苦戰終於取得S級

BIOHAZARD 恆例！火箭炮見參！

如果打餐死取得S級卻沒有任何獎賞，相信任何人（包括筆者）都會想馬上拆掉電視機，幸好開發人員體恤大家的恒心，於是便把系列中最著名的武器、能對包括超TYRANT在內的所有敵人「一擊必殺」的火箭炮ROCKET LAUNCHER，送給玩家當作禮物。到底火箭炮有幾好用？相信不用筆者多花唇舌吧，但留意這件超強武器只會在NORMAL MODE出現，原因是在EASY MODE中即使你如何努力，最多也只會取得A級，所以想使用火箭炮來欺凌弱小的人唯有苦練NORMAL MODE了。


■雖然只得1飛，但就連TYRANT也難逃一劫


■唯一缺點是RELOAD時間甚長，不利群體戰用

邪道玩嘢攻略

話明是邪道攻略，當然是以書本內沒有提及或大家很難會想像得到的方法，來順利完成這個遊戲。大家是否認為取得 S RANK 是非常困難的呢？又或者總是覺得藥草不敷應用？還有怎樣才可節省寶貴的彈藥？只要你懂得以下的邪道秘笈，就相信再沒有難題可以難到閣下了。

第一課 邁向 S RANK 之道！

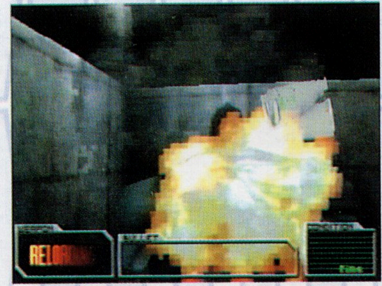
建議分歧路線選擇：

餐廳→醫院→俱樂部→懸崖小路



為了要取得 S RANK 來使用那支可愛的火箭發射器，就必需針對其評分制度下工夫。《BHGS》的評分是會根據遊戲進行時間、續關數目、命中率、殺敵數與及使用急救噴霧次數來計算的，眾所周知但凡續關或使用噴霧都會扣去不少分數，所以若要取得 S RANK 首要條件是沒有續關及不使用噴霧。

要避免使用噴霧，除了操作技術必需了得外還有最好盡量多取一些藥草，因此醫院是其中一個必到之處，至於要一局過完成遊戲則需要平時多多練習了。說到節省時間那方面，玩者最好盡量選擇些路線比較短的分支，所以建議比較簡單的餐廳和懸崖小路，但留意在懸崖小路閣下必需要有足夠的走位技術才可。



■盡量節省榴彈留在頭目戰中使用

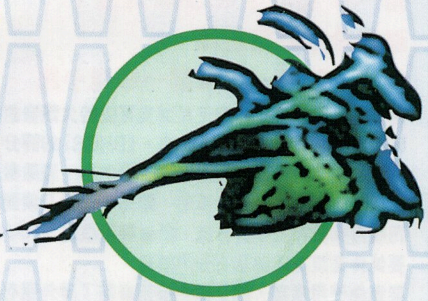
不過，大家可能會發現有矛盾出現了，既然說到要節省時間，那當然最好就盡量回避敵人啦，但這樣做的話卻會大幅度減少殺敵數量的。兩者看起來是息息相關的，到底應該怎樣做才能取得平衡？其實最佳辦法是盡量避免和難纏的喪屍狗及獵食者開鎗，因為既要冒受傷風險又會浪費時

間，絕對得不償失。至於如何賺取殺敵數量，那就當然最好選擇既是會無限出現敵人、又是極容易對付之喪屍的場所，例如在監獄獄長室旁邊的辦工室那些喪屍是會無限復活的，只要在這兒出出入入好一陣子，就應該能夠儲到一定的殺敵數。

至於最後一環的命中率，唯一要説的是盡量接近敵人時才開鎗攻擊，與及切勿無故開空鎗，以免子彈落空扣掉命中率，需知命中率易扣難加。基本上，若能做到上述各點那麼要獲得 S RANK 就變得不算困難了，當然另一方面亦需要有效率地打敗最後頭目才可。

要快速解決最後頭目，除了使用火箭發射器外較可靠的武器就應該是散彈鎗和各式榴彈砲，但兩者彈藥在遊戲中是十分缺乏的，那麼如何才能夠以十足彈藥來殺敵？需知每當GAME OVER時只要儲存檔案便能將當時狀態中的彈藥數量儲存起來，再加上可不斷找TYRANT來戰鬥以騙取彈藥，只要有恒心多試幾次要儲到七十餘發硫酸彈也不是件難事。若以萬事俱備的情況來全心攻堅，筆者相信帶備大量彈藥來對付超 TYRANT 系列是比較有利的。

第二課 我要做執藥天王！
建議分歧路線選擇：
餐廳→醫院→地下水道B→炭坑



由於在本遊戲中可取得的藥草實在有限，但敵人的攻擊力又不算得很弱，故此需要精心安排如何選擇分歧路線，以拾取數量最多的藥草來使用。基本來説，在第一輪分歧點由於三個選擇的結果都是相同，只得一株綠色藥草而矣，故此筆者便建議選比較容易的餐廳來玩，無謂浪費時間在較麻煩的區域。

在第二個分歧點，毫無疑問當然選擇有較多回復道具的醫院，皆因比較起只得一支急救噴霧的遊戲機中心與一株綠色藥草的圖書館，醫院合共藏有紅綠藍色藥草各一款，兼且還有急救噴霧真是種類豐富。亦因為相同道理，在地下水道 B 的路線可取得兩株紅色藥草、兩株綠色藥草及一株藍草，另外炭坑則藏有最後兩株綠色藥草的其中之一。

如果有心挑戰成為執藥天王，即使上述路線比較困難各位高手也不妨試試哩。



■只要路線選擇正確，要儲到這麼多藥物也絕非難事

第三課 豆鎗狙擊黑衣人！
建議分歧路線選擇：
戲院→遊戲機中心→市街地周圍→山道

筆者曾經想過：到底可不可能用一支手鎗由頭打到尾？結果經過實戰筆者發現有超過90%的敵人是能夠用淨手鎗擊殺的，但各位需擁有上佳的走位及狙擊技術是必然條件。

說到走位技術，當然必需能夠靈活運用「逐步後退攻擊」這種針對TYRANT來設計的戰法，亦即是說TYRANT在本話題中根本只屬小角色之流。查實較難應付的敵人筆者反而覺得是獵殺者，因為它們會消耗玩者不少散彈鎗子彈，所以盡量應該選擇對手較容易應付的路線。

那麼，甚麼敵人比較容易對付呢？筆者覺得除了一般喪屍外比較容易解決的便是UT部隊了，原因是它們弱不禁風中一兩鎗便死掉，比起喪屍還要弱得多，所以有志節省彈藥的朋友不妨平時找這些黑衣人來打。

撇除普通敵人不提，筆者發現即使是超TYRANT也能使用手鎗解決，方法當然是利用「逐步後退攻擊」，但記着由於它的利爪比較長，固此後退步數是較平時對TYRANT時要多一至兩步的；如沒記錯筆者用了大約一分鐘左右便打敗了超TYRANT（武器是手鎗C）。

不過，當對着超TYRANT 2時這招只會有一半的機率生效，原因是超TYRANT 2的攻擊判定與速度均較強，和它接近時往往後退兩步也被抓個正着，那更何況是更厲害的超TYRANT 3？所以在對着它時筆者還是用回較務實的硫酸彈，次選則是榴彈或散彈鎗，至於火炎彈則通常留來對付大蜘蛛或食人植物以節省時間。



■剩用手鎗也能打敗超TYRANT？



BIOHAZARD GUN SURVIVOR

公式攻略本



製作統籌 PRODUCTION CO-ORDINATOR
福田 Tobi K.(GAME PLAYERS MAGAZINE)

攻略內文 TACTICS
福田 Tobi K.(GAME PLAYERS MAGAZINE)

資料製作 DATABASE
福田 Tobi K.(GAME PLAYERS MAGAZINE)

封面設計 COVER DESIGN
KEITH CHIONG

美術 DESIGNER
CLEMENT
BEE

特別鳴謝 SPECIAL THANKS
時雨、HATAYAMA TETSUYA、ALEX NG

2000年1月27日初版

出版 PUBLICATION
CAPCOM ASIA CO.,LTD.
香港九龍尖沙咀東部科學館道9號新東海商業中心1205-6室

製作 PRODUCTION
CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓

分色 COLOUR SEPARATION
EPS PRODUCTION LTD.
香港灣仔譚臣道5-11號信邦商業大廈6樓B室

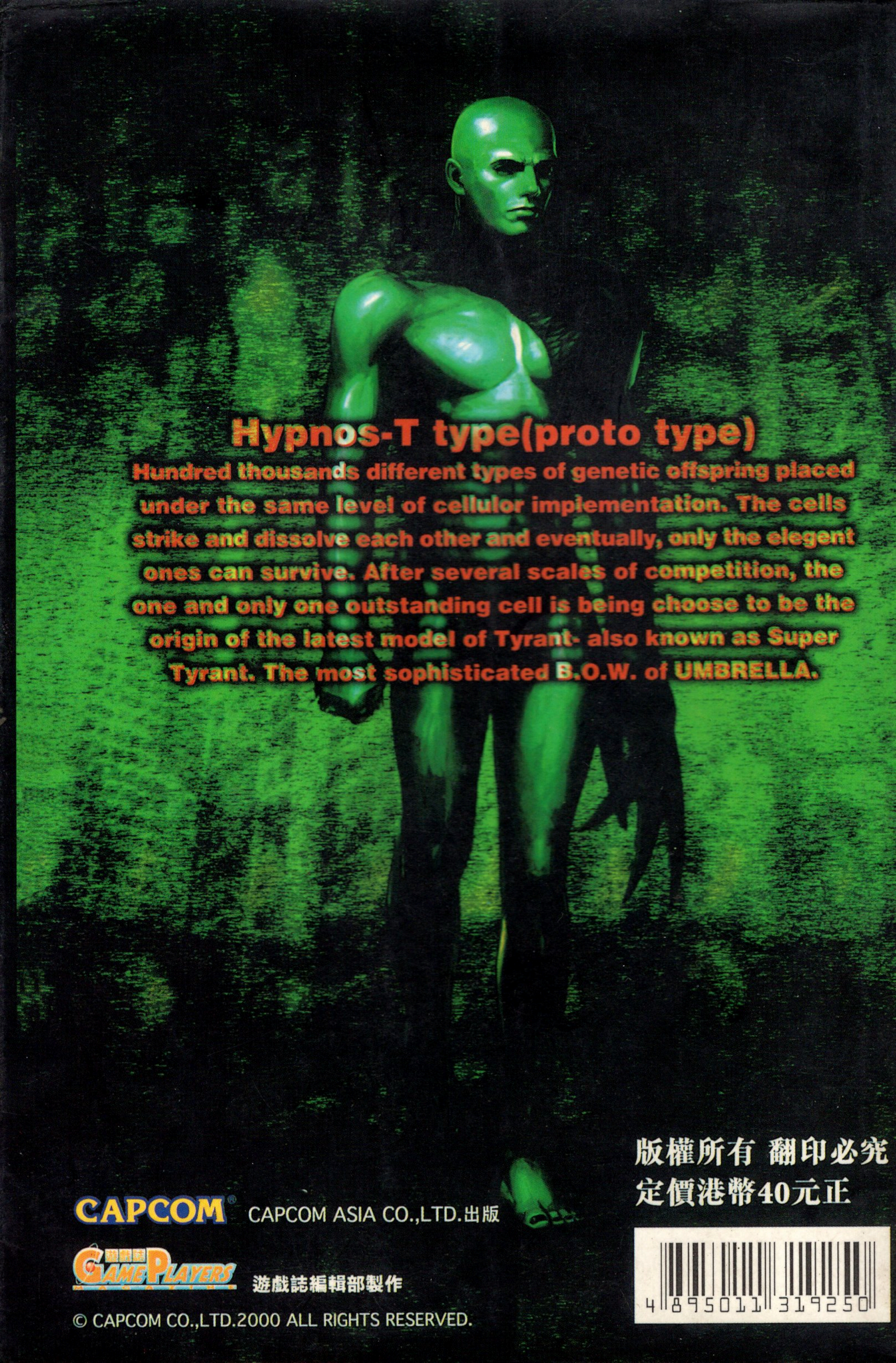
印刷 PRINTER
天虹印刷有限公司
九龍新蒲崗大有街26-28號天虹紡織大廈1-3樓

發行 DISTRIBUTOR
德強記書報社
九龍長沙灣通州西街1064-66號地下B座
電話：2720-8888

© CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.

"Guncon" and [Guncon logo] are the registered trademarks of NAMCO CO.,LTD.

本攻略本所刊載之遊戲畫面及有關遊戲版權均屬CAPCOM CO.,LTD.所有，本攻略本之版面、文章、插圖版權均屬CAPCOM ASIA CO.,LTD.所有，任何人未經本公司許可，以任何形式、形態或媒體複製、轉載、翻版本攻略本內容均屬違法。



Hypnos-T type(proto type)

Hundred thousands different types of genetic offspring placed under the same level of cellulor implementation. The cells strike and dissolve each other and eventually, only the elegent ones can survive. After several scales of competition, the one and only one outstanding cell is being choose to be the origin of the latest model of Tyrant- also known as Super Tyrant. The most sophisticated B.O.W. of UMBRELLA.

版權所有 翻印必究

定價港幣40元正

CAPCOM

CAPCOM ASIA CO.,LTD.出版

GAME PLAYERS

遊戲誌編輯部製作

4 895011 319250

© CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED.